PCGAME PARADE N. 47 · DICEMBRE 1996 · L. 14.900

PC GAME PARADE

ESCLUSIVA MONDIALE
REALMS OF THE HAUNTING



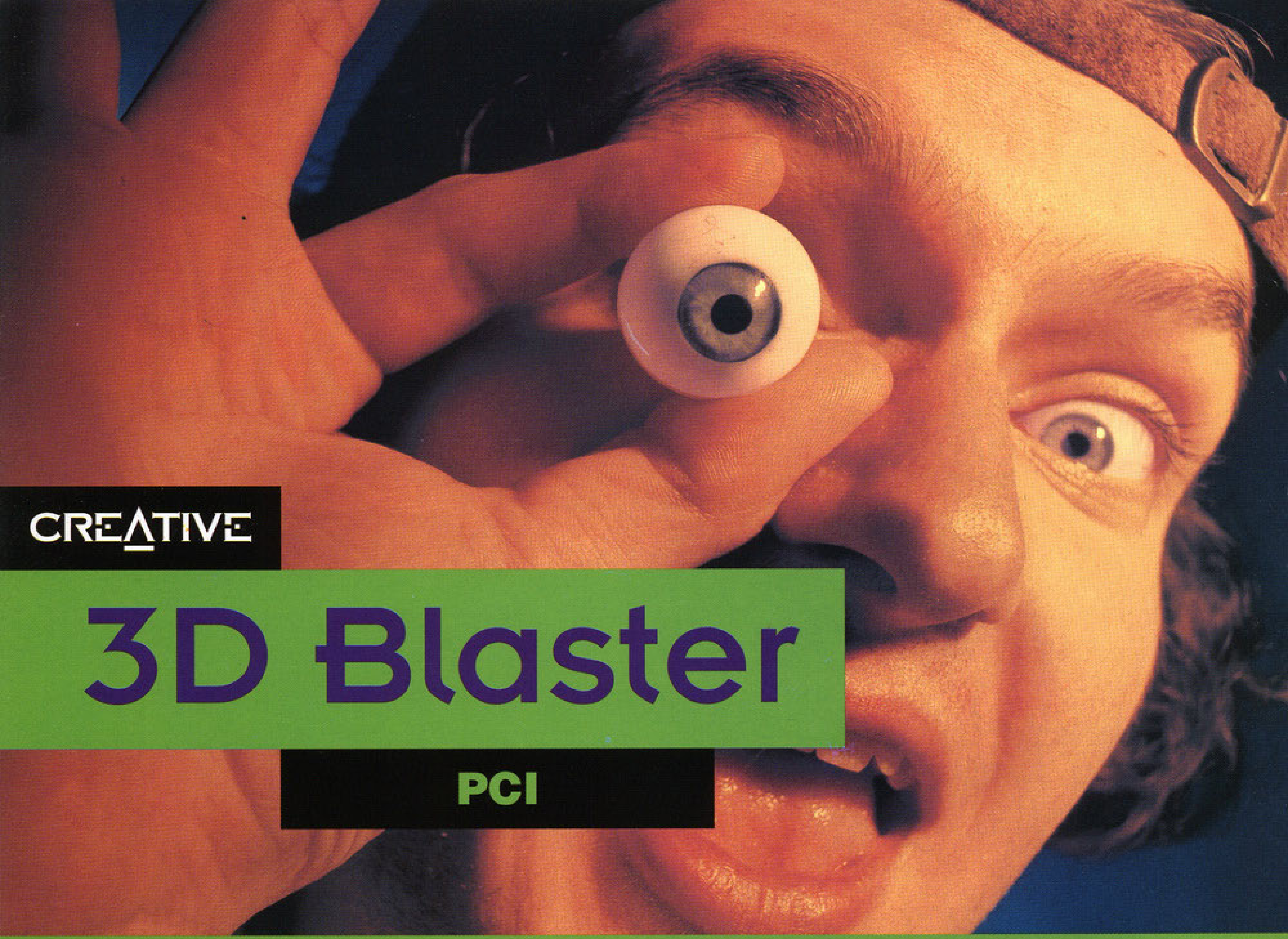
TOMB RAIDER
Indiana Jones in gonnella.

DISCWORLD 2
La Psygnosis ci riprova

HYPER BLADE
qualche volta la violenza è un pregio

RAMA
avventure e alieni con la Sierra

IN PIU'
Battle Cruiser 3000, Archimedean Dynasty, Fifa 97, Swiv 3D, Pitfall 3D e come sempre molto altro ancora



Potenza grafica da farvi schizzare gli occhi dalle orbite!



Se usate il vostro PC per giocare, non avete mai visto niente come **Creative 3D Blaster**. Questo straordinario acceleratore grafico aggiunge una dimensione completamente nuova ai giochi 3D per sistemi PCI. Scordatevi la grafica dentellata e i movimenti a scatti, e lustratevi gli occhi con la definizione superba e la velocità che le normali schede grafiche non possono darvi.

3D Blaster supporta **Direct3D, DirectDraw, CGL** e **Speedy 3D**. Già oggi 40 tra i migliori videogames sono predisposti per sfruttare la potenza di 3D Blaster per ottenere le migliori prestazioni. E tenete gli occhi aperti, perchè stanno per arrivarne sul mercato molti altri.

3D Blaster combina il full colour con il massimo realismo 3D per trasformare i vostri giochi in esperienze travolgenti che vi lasceranno a bocca aperta per la meraviglia. E se aggiungete al vostro PC anche una scheda **Sound Blaster 32**, oltre a non credere ai vostri occhi, non crederete neanche alle vostre orecchie.

E se pensate che esageriamo, date un'occhiata al nostro Entertainment Arcade in "Creative Zone" (www.creativelabs.com), il sito per chi di giochi se ne intende davvero.

3D Blaster PCI - compatibile Plug and Play, driver per Windows 95 inclusi, 4 MB Edo Dram, risoluzione fino a 1280x1024, numero massimo di colori 16,7 milioni

CREATIVE

delirium tremens

"TO BE(TA) OR NOT TO BE(TA)..."

Natale, guardo fuori dalla finestra di questa Milano sempre meno calda di quello che potrebbe essere e vedo sempre la solita gente indaffarata che si guarda male correndo dietro alla frenesia di una vita a volte impossibile, a volte disperata, a volte (e sempre più spesso) pazza...
Ma come ha giustamente detto il buon vecchio Lele, dall'alto dei suoi 29 anni (ehm), "La pazzia a volte è un pregio" e io aggiungo che spesso è solo rappresentata dall'ignoranza di non voler ascoltare le richieste di chi ci sta intorno e di voler fare i propri comodi senza in nessun modo considerare le esigenze altrui: di chi lavora onestamente, di chi è concorrente, di chi vuole offrire un servizio e non vendere cento e rotti pagine di inchiostro stampato contenenti critiche e polemiche senza senso.
Mi rendo conto che aprire un editoriale in questo modo vuole dire fare per primi polemica, ma nonostante sia Natale, nonostante non voglia in nessun modo far vacillare il mio sistema nervoso ormai già irrimediabilmente instabile, non posso esimermi, ancora una volta, dall'esprimere il mio parere di "giornalista di settore" su un avvenimento sempre più frequente e sempre più, ahimé, fastidioso.
Il titolo di questo editoriale avrebbe potuto essere un ben più banale "merricristmas", ma alla luce degli ultimi avvenimenti non posso davvero in nessun modo spezzare una lancia a favore di chi vuole banalizzare il lavoro di tre, permettetemelo, prestigiose testate (tra cui vorrei immodestamente annoverare anche la mia e la vostra PC Game Parade).
Innanzitutto chiariamo come viene realizzato un videogioco in maniera molto spicciola: generalmente esistono i rolling demo, le versioni alpha e le versioni beta. I rolling demo sono prodotti assolutamente non giocabili che illustrano solo il funzionamento dell'engine di gioco e poco, pochissimo altro; le versioni alpha sono invece le prime versioni giocabili del prodotto in questione, non recensibili certo, ma comunque rappresentano una sorta di fondamenta per il grattacielo videoludico che poi verrà realizzato con la beta e messo in commercio con la versione finale.



Bene; da Settembre mi guardo intorno e cerco di capire se gli sforzi profusi dalla nostra redazione (e dalle altre) vengano effettivamente percepiti dall'utente finale (voi) che legge la rivista per capire se valga la pena acquistare un prodotto piuttosto che un altro; esistono "certi individui" che continuano imperterriti a paventare esclusive basate sul niente. Di questo a me non fregherebbe niente se non fosse che più di una volta questi scoop non permettono a me (come ad altri) di realizzare una copertina piuttosto che un servizio esaustivo in ogni sua forma. Meditate gente, meditate e provate a pensare se effettivamente siete sicuri che quello che leggete sia una prova di un prodotto e non una presa in giro fatta per vendere dell'acqua calda. Con questo non voglio in nessun modo fare riferimento alcuno, nessuno è sopra le parti e ognuno tira l'acqua al suo mulino, ma i martiri non esistono più da un pezzo e a volte la crocifissione è ancora una buona alternativa. Non voglio dire che PC Game Parade sia la migliore rivista in assoluto, ma senza dubbio ha sempre fatto il suo lavoro in maniera onesta e corretta nei confronti di tutti, e quando dico tutti mi riferisco ai lettori, alla concorrenza (in questi casi presa nel suo globale), ai distributori e software house. Scusate lo sfogo, sono impulsivo di natura.
Comunque parliamo d'altro: non avete notato niente questo mese? Se state leggendo l'editoriale (e siete arrivati fino a qui) vuol dire che avete comprato la rivista. Non notate che è più pesante? Ebbene la promessa che vi avevo fatto è stata mantenuta: 16 pagine in più allo stesso prezzo (che si traducono con un bel 64000 caratteri da leggere!!!) e, per di più, due CD: uno, canonico, realizzato da quel mostro (in tutti i sensi) di Karim e in più il catalogo interattivo della Leader Distribuzione, con tanti demo da provare e schede da consultare le quali, abbinate alle nostre recensioni, dovrebbero dare quel valore aggiunto alla rivista che tutti voi meritate per la costanza con la quale, negli ultimi numeri, ci state seguendo.

Un bentornato si rende d'obbligo per lo speciale musica, sempre più gradito da tutti voi. E il Ministry of Game? Se da un lato il discorso "soluzioni" è stato spostato sul CD e non crea problemi di spazio, è anche vero che le lettere per la rubrica "risolutrice" di PC Game sono in netto aumento. In virtù di questo ho deciso di concedere ben due pagine per i vostri quesiti.

Ma non finisce certo qui, questo Natale è ancora ricco di sorprese: all'interno del nostro CD-ROM è con moltissimo piacere che ospitiamo da questo mese una nuova E-zine: LUDUS: creata e sviluppata da dei giovani amatori sparsi per l'Italia rappresenta, al momento, una delle migliori alternative alla rivista "cartacea" che se da un lato riesce a raggiungere più gente, dall'altro però esce comunque solo una volta al mese. Ecco quindi che tutti insieme abbiamo deciso di collaborare: pubblicheremo infatti ogni mese l'aggiornamento più recente disponibile (che potrete consultare tramite Internet Explorer o Netscape) su Internet al momento della lavorazione del CD e, coloro che si collegheranno al nostro sito, potranno arrivare direttamente a Ludus con un semplice clic (e viceversa).

A proposito di sito abbiamo ormai superato i 2000 accessi e, sinceramente, non mi sarei aspettato tanta risposta da parte vostra: ci sono grosse novità in ballo per PC Game Parade on-line, per questo vi invito a collegarvi e vi preannuncio che, con il passare del tempo, il buon NKZ (totalissimo Webmaster) renderà la nostra "redazione virtuale" sempre più utile: avere della bella grafica, un wall e poco altro non serve più di tanto; quando PC Game decide di fare le cose cerca di farle bene, anzi, al meglio. Insomma, almeno ci proviamo. Attendiamo vostri giudizi.

Anche per ciò che riguarda la posta devo complimentarmi con i lettori: stiamo cominciando a creare, dopo mesi, quei dibattiti e quelle argomentazioni che vogliamo trattare in quanto, essendo una rivista completamente indipendente, di peli sulla lingua e di censure noi non ne vogliamo assolutamente sapere... fatevi sentire quindi; due pagine a Dicembre potrebbero diventare quattro a Gennaio...

Più che un editoriale mi rendo conto che ormai questo articolo è più vicino ad essere un bollettino novità ultima delle quali è rappresentata da un vero e proprio evento che, in collaborazione con Siemens Nixdorf, CTO e tanti altri importanti rappresentanti del settore informatico, avrà luogo il 5-6-7 Dicembre al forum di Assago (più avanti dovreste trovare ulteriori delucidazioni).

Per ciò che riguarda i contenuti di questo numero solo un nome: Tony Crowther è ritornato con Realms of the Haunting, un esclusiva mondiale sulle pagine di PC Game Parade...

Ok, ho finito anche questo mese... Buon Natale e auguri di buon anno da tutto l'equipaggio di PC Game Parade.

Stefano "BDM" Petrullo
E-mail pcgame@contatto.it

sommario

WORK IN PROGRESS

TEST

PC HOME

RUBRICHE

DIRETTORE RESPONSABILE: Michele Maggi
ASSISTENTI AL DIRETTORE RESPONSABILE: Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@contatto.it), Karim De Martino (karim@bbs.infosquare.it)
HANNO COLLABORATO: Alessandro Debolezza, Stefano Gradi, Riccardo Landi, Riccardo Merlini, Massimo Nichini, Matteo Pavesi, Andrea Simula, Diego Cossetta, Alberto Falchi, Davide Mascaretti, Tazio Basiglio.
SEGRETARIA DI REDAZIONE: Maristella Boso
ART DIRECTOR: Emanuele Re
SERVIZI FOTOGRAFICI: Andrea Chelli
DIRETTORE COMMERCIALE: Giorgio Ruffoni
PUBBLICITA': Monica Bay, Marco Fregonara, Stefania Manca (Estero)

Tel: 02-38010030 - Fax: 02-38010028

AGENZIA PER IL PIEMONTE: Franco Aluffi (T. 011/307217)
DISTRIBUZIONE: MEPE Messaggerie Periodici
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
STAMPA: Litografica - Cuggiono
UFFICI COMMERCIALI:
Editoriale Top Media S.r.l.
Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Tel: 02/38010030
Fax: 02-38010028

PC Game Parade è una testata della GR Edzioni Srl, registrata presso il Tribunale di Milano N° 509 del 14/9/92
Realizzazione: Editoriale Top Media



Go Action

Vuoi saperne di più su POD?

Compila e spedisci questo tagliando a:

Ubi Soft
Via Anfiteatro, 5
20121 MILANO
Tel. 02/861484
Fax 02/8056032
e-mail: ubisoft@ubisoft.inet.it

Nome..

Via........................ n° ....

Città..

CAP..

E-Mail..

Tel..

PC..

RAM ....(P)

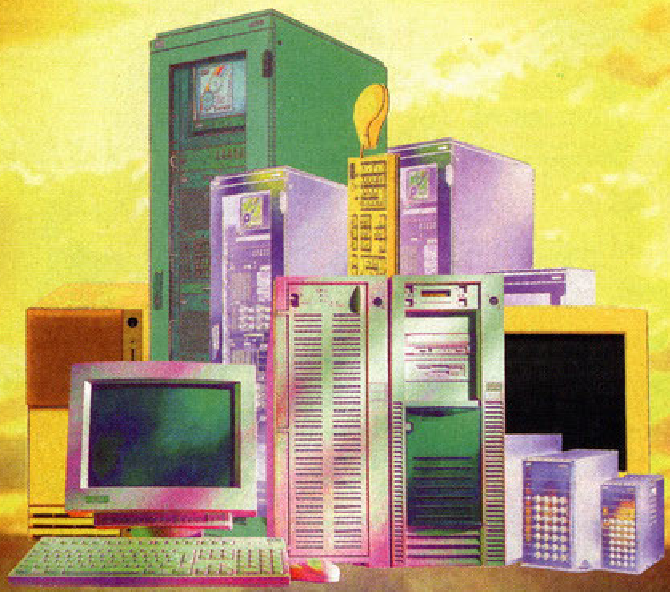
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Siemens Nixdorf IMMAGILANDIA

L'immaginario che diventa realtà... e PC Game?

COME RAPPRESENTAZIONE MAGICA DI QUELLA SPENSIERATEZZA VIDEOLUDICA CHE AVVOLGE TUTTI NOI, REDATTORI, CAPIREDATTORI, DIRETTORI E SOPRATTUTTO LETTORI (PERCHÉ, NON DIMENTICHIAMOLO, CIÒ CHE STATE PER LEGGERE È STATO CONCEPITO SOPRATTUTTO PER VOI) NON POTEVAMO CERTO MANCARE...

A cura di Stefano "BDM" Petrullo



Una rivista come la nostra deve necessariamente avere un contatto il più diretto possibile con il proprio pubblico, sia questo tramite posta, via Internet, o per telefono non importa. Ma perché per confrontarci e scambiarci opinioni guardandoci nelle "palle degli occhi" le uniche occasioni possibili sono limitate alle fiere?
O meglio, perché in queste fiere non c'è mai tantissimo spazio per de-facto giocare spensieratamente, ma tutti freneticamente corrono da una parte all'altra per vedere le ultime novità, fregarsi gadget e generalmente apprendere tutto l'apprendibile sulle imminenti novità del momento? Perché non fare, per una volta, una manifestazione puramente divulgativa, atta solamente a far conoscere alla gente prodotti per il mercato consumer quali i videogiochi e Internet senza riempire migliaia di padiglioni con stand magari troppo piccoli e magari nascosti?Questa è l'idea base di Immagilandia, una fiera non fiera, una manifestazione non manifestazione, un superstore del divertimento dove veramente perdere tempo solo per giocare, apprendere, navigare su Internet e, perché no, conoscere anche la nostra redazione; grazie a Siemens Nixdorf tutto questo sarà possibile nei giorni 5-6-7 Dicembre (quindi affrettatevi!) al Forum di Assago, a Milano.
Ma entriamo un po' più nel dettaglio e vediamo cosa effettivamente c'è in questa prima edizione e che cosa potrete fare. Partiamo con le macchine innanzitutto: 100 PC (no dico, C-E-N-T-O) divisi in tre gruppi: 45 dedicati alla navigazione su Internet e 45 dedicati a PC Game Parade o meglio, ai lettori di PC Game Parade: questi computer infatti saranno collegati in rete a gruppi e i visitatori della manifestazione potranno provare tutti gli ultimi giochi disponibili sul mercato senza problemi, senza fretta e contando sul supporto di circa 25 persone della nostra redazione selezionate apposta (non è vero, ci saremo tutti al gran completo!) per darvi una mano a vincere il torneo . Le restanti 10 macchine invece saranno collocate nell'area laboratorio: prove comparate da esperti di settore per far capire agli utenti che cosa deve essere determinante nell'acquisto di un personal computer dell'ultima generazione.
Tornando al discorso videogiochi i titoli che potrete provare saranno: FIFA'97, F22, ROAD RASH, SYNDICATE WARS, NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION ecc.
Ma non finisce qui: siamo sotto Natale e le mance, lo sanno tutti, arrivano copiose, l'atmosfera natalizia rappresenta la cura dimagrante ideale per il portafogli di ogni individuo e quindi a Immagilandia potrete anche acquistare giochi, modem, accessi a Internet e personal computer a prezzi vantaggiosissimi (si sa, a Natale sono tutti più buoni, scambian balocchi e ricevono doni).
La locazione dove si terrà Immagilandia è poi decisamente accessibile e facile da raggiungere sia in macchina che con i mezzi (a questo proposito è stata anche prevista una navetta che farà da spola dalla metropolitana di Famagosta al Forum di Assago).
Non mi rimane nient'altro da dire se non gli sponsor che parteciperanno: CTO, PC GAME PARADE (ehm), PC PROFESSIONALE, US ROBOTICS, COMPUTER DISCOUNT, VIDEO ON LINE, TELECOM on LINE e, ultima ma non meno importante, RADIO DEEJAY. Proprio quest'ultima terrà, nella serata del 6 Dicembre una fantastica festa. Non mancate.
Ci vediamo a Immagilandia...

VELOCITÀ MAGICA
3D, WINDOWS & VIDEO

MATROX MYSTIQUE®



La tecnologia avanzata Matrox trasforma il modo di lavorare, studiare e divertirsi con il PC.

Accanto a Matrox Millennium, il famoso acceleratore grafico professionale, ecco Matrox Mystique, l'esplosiva scheda per l'azienda, l'ufficio e la casa.

L'acceleratore grafico Matrox Mystique, di facilissima installazione, offre super efficienza ai programmi in Windows 95, sequenze video rapide e di ottima qualità alle applicazioni multimediali, velocità incredibile sia ai nuovi giochi in Direct3D che a quelli in DOS.

Matrox Mystique ha caratteristiche uniche: chip MGA 1064SG a 64 bit, bus PCI ottimizzato, veloce memoria SGRAM, RAMDAC a 170 MHz, colori reali a 1280 x 1024 fino a 85 Hz, risoluzione fino a 1600 x 1200 non interallacciata a 60 Hz, super VGA a 32 bit.

Grazie all'accelerazione 3D texture mapping a correzione prospettica, l'azione iper-realistica scorre a tutto schermo senza scatti a velocità imbattibile; la completa accelerazione video propone fluide sequenze AVI ed MPEG; un'accelerazione grafica senza confronti, potenziata da driver solidi e comode utilità, rende Windows brillante e semplice.

Matrox Mystique arriva nelle versioni a 2MB (espandibile a 4) e 4MB, insieme ad una fantastica dotazione software per 3D Web browser, lettura MPEG oltre a 3 entusiasmanti nuovi videogiochi.

Con Matrox Mystique il vostro sistema multimediale è a prova di futuro; scoprite un nuovo eccitante universo con i nuovi moduli video per decodifica hardware MPEG, ingresso video da sorgenti esterne, uscita video TV compatibile, sintonizzazione TV sul PC, ed altro ancora! (disponibili ai primi '97)

Velocità magica, prezzo magico. Matrox Mystique: Lire 399.000 (prezzo suggerito di vendita, comprensivo di IVA, per la versione a 2MB).

Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.
3G electronics s.r.l.
Via C. Boncompagni, 3b - 20139 Milano
Tel. (02) 55212483 - Fax (02) 57301343
BBS: (02) 57301353
email: 3gelectronics@treg.it

matrox

SOFTWARE E GIOCHI IN DOTAZIONE

Destruction Derby 2 · MechWarrior 2 31st Century Combat · Scorched Planet · Software MPEG Player · VREAM WIRL

Si riconoscono i marchi registrati ai legittimi proprietari

get ready

Buon Natale!
Sì, lo so che è un po' presto, ma gli auguri ve li posso fare solo adesso altrimenti slittano a Gennaio, perciò teneteli da parte per queste tre settimane che ci separano dall'arrivo del grande uomo barbuto. Cosa avete intenzione di farvi regalare per Natale? Scrivetelo a "La posta e le renne", la mia nuova iniziativa che vedrà la luce sul numero di gennaio. In pratica dovete dirmi cosa vi farete regalare per Natale, ma badate bene: deve essere qualcosa che abbia a che fare con i videogiochi e i computer... un mouse a 23 tasti, la collezione completa delle avventure della Lucas, insomma tutto fa brodo e poi nel prossimo numero pubblicherò le risposte più divertenti, ma non finisce qui! Tra tutti sceglierò personalmente la lettera più simpatica, e il vincitore sarà premiato con una mia foto autografata, contenti? Non ve ne può fregare di meno? Beh, vedrò di convincere il nostro editore a elargire qualcosa di più consistente, il Natale dovrebbe renderlo più buono e magari ci scappa anche qualche copia omaggio di PC Game Parade... staremo a vedere. Nel frattempo vi invito a trarre ispirazione dalle lettere di questo mese, che devo dirlo, sono un po' pepate. Ecciù.

Karim De Martino
Il piccolo assistente di Babbo Natale

Neonato smanettone

Salve a tutti,
sono un quasi neonato della vostra rivista ma seguo le gesta del BDM dagli ancestrali tempi di TGM (scusate se vi cito la concorrenza). Devo dire che sebbene mi trovassi scettico all'acquisto di una rivista con così poche pagine rispetto al prezzo (piuttosto caruccio) devo ammettere di essermi in parte ricreduto. Certo le pagine sono pochine (ho intuito che vi state battendo per aumentarle, beh, buona fortuna, avete il mio appoggio morale!), ma la rivista è complessivamente interessante e varia rispetto agli altri forse più blasonati concorrenti da meritarne l'acquisto. La rubrica musica-moduli ad esempio è davvero un gran bel piacere da leggere, e anzi vorrei consigliare, magari un po' più in la nel tempo, di affrontare l'argomento Midi...
Una cosa invece che ho notato è per cosi dire la scarsa personalità delle recensioni delle nuove leve, voglio dire: non per forza una recensione è buona se contiene battute o riferimenti demenziali SPECIE SE FORZATI (tipo TGM) e quindi non di grande riuscita. Non mi fraintendere, io più di ogni altro sono un grande amante del senso dell'humour e forse proprio per questo eviterei volentieri di leggere battute mal riuscite messe giusto lì per strappare un sorriso, molto meglio magari una delucidazione tecnica in più. Aggiungerei che la rubrica delle recensioni di periferiche (PC Home, NdKDM) a mio avviso potrebbe essere più esauriente magari con l'inserimento di un giudizio (anche non espresso in percentuale).
Ora un piccolo messaggio a Matteo Pavesi, la quale risposta relativa ad una lettera apparsa nel numero di novembre mi ha fatto rimanere un po' di stucco. Il lettore in questione chiedeva un consiglio sull'acquisto di una scheda video sottolineando il futuro utilizzo specialmente con i giochi 3D... e voi cosa consigliate? Passi per la Mystique che è una buona scheda (l'ho vista in azione e sebbene fenomenale in 2d mi ha leggermente deluso in 3D visto che è priva di una importante funzione come il bilinear filtering che praticamente tutte le schede 3D hanno, e che quindi continua a far notare l'odiato effetto di pixelizzazione delle texture...), ma consigliare due schede che NON hanno chip 3D lasciami dire è una cosa un po' opinabile (tra l'altro la Stealth 64 costa anche abbastanza), ma le varie Stealth 3D 2000 o analoga scheda basata sul processore Virge S3, 3D Blaster PCI, (di prossima uscita), 3D XpressionPCTV (che ha tra l'altro ha una uscita TV per godersi i giochi sul megaschermo del salotto) dove le mettiamo? Tutte schede che difficilmente superano le 350-400 mila lire più o meno quanto la Stealth, per non parlare delle incredibile schede basate sul chip 3DFX (che vede tra i creatori anche il tizio che disegnato il chip dell'Ultra 64 e scusate se è poco....) Comunque a parte questo faccio i complimenti a tutti, specie per il CD che a mio avviso ha già stracciato la concorrenza!!!

Ciao
Andrea Muja <fasmas@iol.it>

Caro Andrea,
che dire, era ora che iniziassero ad arrivare lettere come questa, intelligenti e soprattutto ricche di contenuto. Non posso far altro che essere lieto dei complimenti e sono sicuro che con il tuo aiuto e con quello di tutti i lettori riusciremo a crescere e migliorare ulteriormente (già da questo mese abbiamo 16 pagine in più e quelle non ce le leva più nessuno!).
Leggevo anch'io e leggo tuttora la rivista che hai citato nella tua lettera, ed è fuori da ogni ombra di dubbio che parte del suo antico spirito viva oggi in PC Game Parade, portato in parte dal BDM e in parte dagli altri collaboratori che provengono proprio da quella testata. Non so se leggevi PC Game Parade anche quando era solo la traduzione di PC Zone, dalla tua introduzione mi pare di aver capito di no, ma sappi che il PC Game Parade che hai tra le mani oggi è a tutti gli effetti una rivista nuova, nata da pochissimi mesi e benché abbia alle spalle l'esperienza di molte persone competenti che lavorano nel settore da anni, le cose da migliorare sono ancora tante e sempre ce ne saranno.
Sulla questione delle schede video, e più in generale sulle recensioni di hardware, vorrei farti una piccola critica. Tutto quello che dici è sicuramente giustissimo, ma ho come l'impressione che tu mi stia solo citando dati tecnici e sigle prive di qualsiasi importanza. Noi non ci accontentiamo di leggere le recensioni di hardware su altre riviste e poi scrivere due righe di articolo, l'hardware lo proviamo direttamente con i videogiochi e, qualsiasi cosa ci sia scritta sulla documentazione, qualsiasi chip sia dentro la scheda, diamo il nostro parere non da tecnici, ma da GIOCATORI!
Nel momento in cui Teo ha scritto quell'articolo nella Posta Tecnica non aveva ancora visto ne la Stealth 3D 2000, ne la 3D Blaster PCI e considerando che due dei primi modelli di entrambe le schede sono arrivati in redazione solo qualche giorno fa, dubito perfino che tu stesso abbia avuto modo di provarle di persona. Gli articoli li trovi su questo stesso numero e leggendoli capirai che non sono scritti per sfoggiare la conoscenza tecnica dell'autore del pezzo, ma bensì per far capire a tutti, anche a coloro che di hardware non se intendono, quale sia l'acquisto migliore in relazione alle proprie esigenze (anche economiche). Se sei veramente in gamba come sembra da quello che hai scritto fammi uno squillo in redazione e ti metteremo alla prova. Ciao.

Il domandone del mese

Salve a tutta le redazione di PC Game Parade!
Innanzitutto complimenti per la vostra mega rivista. Vi E-mail-scrivo per porvi alcuni quesiti ai quali spero possiate dare
risposta:
1. E' prevista un'ulteriore fornitura di patch per F1GP2 nelle prossime
uscite della vostra rivista?
2. Ne esistono per Indycar 2?
3. A quando per una versione completamente italiana di Pandora Directive?
Questi e altri ancora attanagliano le mie cervella... ma procediamo a poco
alla volta...
Conto su una vostra risposta e vi saluto cordialmente!

Andy Restaino

Ciao Andy,
devo dire che mi hai posto delle domande molto difficili, sei forse uno studente di filosofia?
Scherzi a parte, ogni domanda merita una risposta, eccoti quindi le tue:
1. Già sul CD di questo mese trovi nuovi patch per GP2 e in futuro pubblicheremo tutti gli aggiornamenti che saranno disponibili su Internet, essendo qui in

Potete mandare le vostre lettere per la redazione a questo indirizzo:
PC Game Parade Mailbox
Editoriale Top Media
Viale Espinasse 93
20156 Milano
...oppure via fax:
02-38010028
...o se preferite via Internet:
pcgame@contatto.it
(il sito che pratica il mailing sicuro!)

redazione tutti dei grandi appassionati di Formula 1.
2. Non credo che esistano così tanti patch come per Grand Prix 2, ma certamente qualcosa ci sarà, proverò a dare un occhiata sulla rete, ma ammettiamolo, Indicar Racing 2 non è così bello come GP2!
3. Non dovrai aspettare molto per vedere Tex, il protagonista di Pandora Directive, parlare la nostra lingua. Leader, il distributore del gioco in italia è già al lavoro è così come è stato per il primo episodio siamo certi che il risultato finale non sarà deludente, forse si farà solo un po' attendere.

Saluti e baci

Carissima redazione di PC Game Parade, sono un ragazzo di Padova di nome Claudio, volevo congratularmi con voi per le innumerevoli recensioni curate nei minimi particolari e per i fantastici giochi demo che inserite nel CD-ROM (forse sarebbe meglio ringraziare le software house che ce li danno! NdKDM).
Sono stato entusiasta quando ho saputo che raccoglierete anche le canzoni create con il Fast Traker 2 da noi lettori.
Ora passiamo alle cose che mi hanno spinto a scrivervi: per prima cosa vorrei sapere quando è in programma l'uscita del nuovo Command & Conquer Red Allert. Inoltre ho un problema, cono in possesso di Mortal Kombat 3, ma pur avendo l'elenco completo delle mosse speciali, non riesco a fare le Fatality agli avversari. Vorrei sapere se per caso ci sono dei codici particolari da inserire all'inizio del gioco o se le mosse che mi hanno dato sono errate?
Vi ringrazio in anticipo e spero vogliate rispondermi perché sta diventando per me una questione di vita o di morte.
Saluti a tutti.
PS: Un mio compagno di classe di classe di nome Riccardo vi saluta!

Claudio Sturaro

Accidenti, penso che nel momento in cui leggerai questa risposta, C&C Red Allert sarà già nei negozi o sarà solo questione di pochi giorni, comunque puoi già dare sfogo alla tua sete di conquista leggendo la recensione qualche pagina più avanti. Per MK3 penso che il tuo problema sia che non riesci a effettuare le combinazioni di tasti abbastanza velocemente, per fare le Fatality bisogna provare diverse volte e ad una certa distanza dall'avversario, io personalmente sono negato per queste cose perciò non posso esserti di grande aiuto... a proposito, di al tuo compagno di classe Riccardo che lo saluta un amico di un cugino della moglie di mio zio. Ciaps.

Il ritorno del Ninja PC

Gentile Redazione,
nelle ultime pagine del numero di Ottobre ho trovato una piccola recensione della scheda video Matrox Mistique. All'interno dell'articolo c'era un riquadro intitolato "KDM consiglia" del quale, parlando di giochi quali Quake e GP2, venivano illustrati i vantaggi ottenibili utilizzando questa scheda. Mentre leggevo sono stato colpito da alcune frasi.
<Quake> "... passando invece ad un processore più veloce (pentium 166) si dovrebbe riuscire a giocare in 800*600 con la stessa qualità...".
<Grand Prix 2> "...Se invece si mantiene un livello di dettaglio comunque basso, si riescie a giocare con oltre 20 fr/s, in pratica come in bassa risoluzione...".
Queste frasi fanno capire come la giocabilità sia molto buona ma "... non si ottengono miracoli...".
Veniamo alla mia domanda: esiste sulla faccia della terra un PC con caratteristiche tali (CPU, scheda video, ecc.) da far girare giochi come Quake e GP2 utilizzando la massima risoluzione possibile, il massimo numero di dettagli e con una fluidità di movimento impeccabile?
Se questo computer esiste sarei felice di conoscerne le caratteristiche.
Un cordiale saluto a tutta la redazione.

Enrico Balestri

Carissimo Enrico,
*la risposta alla tua domanda purtroppo ha una risposta negativa. Non esiste al momento un computer in grado di far girare i giochi al massimo dettaglio e probabilmente non esisterà mai. Affermazione pesante che proverò a motivarti: probabilmente tra un anno ci saranno PC in grado di farci giocare a Quake in 1024*768 con tutti i dettagli al massimo, ma è anche vero che le software house continueranno a sfornare giochi spremi processore, sempre in vista di quello che sarà il parco macchine di domani. In pratica quando fanno un gioco, gli autori lo programmano in modo tale da sfruttare appieno l'hardware di quel momento, senza però escludere che un domani i computer saranno più potenti e quindi lasciando la possibilità di aumentare il dettaglio oltre i limiti imposti dalle macchine attuali. Del resto se pensi che alcuni giochi richiedono diversi anni di lavorazione, capirai anche tu come sia impossibile sapere in anticipo quali saranno le caratteristiche hardware del futuro. Al momento un PC perfetto per i giochi dovrebbe avere almeno 32 Mb di Ram, 2 Gb di hard disk, un processore Pentium 200 Mhz, scheda sonora Sound Blaster AWE32 e una scheda grafica che supporti i driver DirectX di Windows 95. Noi questo computer lo chiamiamo Ninja PC, ma attenzione: anche con questo hardware da sogno NON riuscirai mai a giocare a Quake in 1600*1200 su un monitor da 21 pollici!*

Qualcuno vi copia?!

Ciao Karim,
tralascio i complimenti di rito e vengo subito alla mia domanda, sperando di non alzare un polverone. Comperando una rivista vostra concorrente nel mese di Ottobre ho trovato un demo di un gioco che voi avevate pubblicato il mese prima (nel numero di Settembre dunque): Time Commando.
Smanettando all'interno della directory ho trovato un file dal nome GAME.COD, e dentro questo file c'era espressamente scritto che il demo proveniva dal CD di PC Game Parade!!! Già altre volte avevo avuto l'impressione che altre riviste traessero materiale dal vostro CD, ma questa volta la cosa è inequivocabilmente dimostrata.
Com'è possibile che succedano queste cose? Non esistono leggi a tutela dei demo?
Ti prego di rispondermi perché questo fatto mi ha lasciato di stucco, dimostrandomi ancora una volta come siano sempre i migliori ad essere imitati!
Ciao

Alessandro Baini

Accidenti Alessandro,
ho riflettuto a lungo sul fatto di pubblicare o meno questa lettera.
Alla fine ho deciso di farlo senza però rivelare il nome della rivista interessata. Il tono della tua lettera mi sembra tuttavia un po' esagerato e ti spiego anche il perché: i demo sono di proprietà delle software house e solo loro possono concedere il permesso di pubblicarli o meno.
Una volta ricevuto il permesso siamo liberi di prelevare il demo da dove c'è più comodo, spesso da Internet, altre volte dagli stessi CD inviati dalle software house, ma alcune volte da CD-ROM allegati a riviste estere e, perché no, italiane.
Se per esempio ricevo un CD della rivista XXXX in cui c'è già un demo che vorrei utilizzare, non devo far altro che chiedere l'autorizzazione scritta della software house e visto che questa non farebbe altro che inviarmi un CD con lo stesso demo, spesso è lei stessa a dirci di prelevarlo dalle altre riviste. Niente di male dunque o di illegale, l'unica cosa che mi sono permesso di fare è di inserire un file di riconoscimento in tutti i demo che vanno sul CD di PC Game Parade, tanto per vedere dove vanno poi a finire, ma certamente non con lo scopo di intraprendere azioni legali contro la concorrenza.
Byez

Jingle Bell, please

Anche per questa volta è tutto, ma come avete potuto vedere la fatica è stata doppia, perciò questo mese mi concederò un periodo di riposo doppio: vale a dire due ore invece che una! Ricordatevi di fare gli auguri a tutti i vostri amici che si chiamano Natale, io invece li faccio al mio amico Gatto, per il suo onomastico che cade il 31 Dicembre, la notte appunto di San Silvestro. Flipz.

Karim

posta tecnica

Il numero di lettere che giunge qui in redazione indirizzate alla Posta Tecnica è costante aumento, continuate così altrimenti il BDM mi leva lo stipendio senza pensarci due volte. Dicembre è il mese del Natale, degli acquisti, dei regali ed è da sempre l'occasione giusta per upgradare il proprio PC. Se volete farvi regalare dalla zia una bella scheda di espansione o dalla mamma un bel PC nuovo, e siete confusi, scrivetemi e cercherò di aiutarvi!!!

Questa mese parliamo di problemi di configurazione sotto Windows95 e di Overdrive, un argomento che spesso genere confusione.

a cura di Matteo Pavesi

La Soundblaster c'è ma non si sente

Carissima redazione di PC GAME PARADE, prima di esporvi il mio problema voglio dirvi che la nuova organizzazione mi piace: mi sembra di vedervi più grintosi e entusiasti e ciò non fa che invogliarmi a continuare a leggervi (e poi, diciamolo anche se l'aspetto è puramente venale, 14.900 lire sono meglio di 19.900).

Ma arriviamo al sodo: possiedo un 486DX2/50 con 8 mega, CD a doppia velocità, Sound Blaster Pro 8 Stereo e sistema operativo Windows 95. Ebbene, ogniqualvolta che lancio giochi che utilizzano la scheda sonora o programmi di setup contenuti in quasi ogni demo, Windows apre una finestra di messaggio dicendomi che non si può eseguire l'audio (gli effetti sonori) o il MIDI (la musica) perché la Sound Blaster è in uso in altra applicazione. Preciso che non vi è nessuna applicazione attiva che utilizzi la scheda (come per esempio il Wave Studio) ma che essa è solo settata come attiva, presente e funzionante nell'icona "Sistema" o "Multimedia" del Panello di Controllo. Ciò mi costringe tutte le volte ad avviare il computer in modalità MS-DOS oppure a fare un "passo-passo" dopo la scritta "Avvio di Windows95...", cosa che è tremendamente scomoda specialmente per il mio computer che in velocità con eccelle sicuramente. Ringraziandovi per la vostra cortese attenzione, porgo distinti saluti ed un augurio di felicità e di prosperità a voi e alla vostra rivista.

Generalmente Windows95 genera il tipo di errore da te riscontrato (...uso in altra applicazione...) proprio quando è attivo più o meno palesemente un applicativo che utilizza quella risorsa. Per prima cosa verifica che realmente nessun applicativo utilizzi la SB. Premendo CTRL- ALT-CANC, Windows95 propone una finestra di dialogo dove sono elencati tutti i processi attivi in quel momento, compreso quelli che stanno "girando" senza che tu te ne accorga. Da questo primo esame potresti scoprire che qualche applicazione inserita in "Esecuzione Automatica" o nel File di Registro, o nel file di avvio, prende possesso della SB già all'avvio del sistema. Dopo aver verificato questo, controlla che nel Pannello di Controllo, sezione "Sistema" la SB non faccia conflitto con nessuna periferica. Verifica che nel file autoexec.bat e config.sys siano ben settate le impostazione della SB.

Infine se il problema persiste prova a disinstallare i driver della SB e rinstallarli, magari procurandoti via Internet al sito della Creative le versioni aggiornate per il tuo modello.

Overdrive si, overdrive no.

Spettabile Redazione di PC Game Parade, posseggo un PC Action Tower 5000 Multimedia della EPSON : è un 486DX2 con 8 MB di RAM e CD 2X. Facendo girare giochi come EF2000, Indy2 ecc la giocabilità risulta ridotta a causa della mancanza di fluidità anche con la minima risoluzione e minimi dettagli. Vorrei avere un consiglio su come upgradare il mio computer senza spendere un capitale. Ho sentito parlare del Pentium Overdrive...

Marco Di Francesco, Viconago (VA)

Cara Redazione di PC Game Parade, due anni fa ho comprato un PCS FAMILIA 2 della Olivetti scoprendo, dopo aver installato la Sound Blaster 16 e aver aggiunto ai 4MB di RAM preinstallata altri 4, da chi mi ha fatto l'upgrade che non potevo né cambiare il processore, né aggiungere l'Overdrive, né cambiare il vecchio hard disk (120MB) con uno più capiente; lui motivò l'impossibilità dell'upgrade dicendo che la piastra madre non riconosceva hard disk e processori più elevati del mio e che il case sotto il video fosse troppo piccolo per contenere un disco rigido più grande.

Vi chiedo se secondo voi il mio PC non è più upgradabile e se così fosse cosa posso fare (non ditemi di comprare un nuovo PC, perché al momento sono al verde!)

Mario Previato

Carissimi Marco e Mario, nonostante il mercato sia sempre in rapido sviluppo e costantemente proiettato in avanti, voi siete la dimostrazione che il parco macchine 486 è ancora molto vasto, e non tutti hanno la possibilità o la voglia o la necessità di buttar via tutto e passare ad un sistema superiore. Anche se il mio consiglio è quello di cambiare, come minimo, scheda madre e processore per trarre vantaggi dall'architettura PCI e della maggior potenza di calcolo dei processori di classe 586, ci sono altre alternative percorribili per effettuare un buon upgrade.

L'Overdrive ha avuto il suo maggior splendore soprattutto verso la fine del '95 quando i 486 stavano uscendo di scena ed i Pentium erano ancora un po' costosi. Molti optarono per l'Overdrive, per aumentare la potenza della proprio macchina e limitare i costi.

Ma i prezzi sono calati così rapidamente da mettere ben presto fuori gioco questa possibilità di upgrade offerta da Intel. Conosco tre modelli di Overdrive: il Pentium Overdrive a 63MHZ, il Pentium Overdrive a 83 MHZ ed il DX4-100 Overdrive. Per poter utilizzare questa CPU dovete necessariamente avere lo zoccolo in plastica sulla vostra motherboard di tipo Socket 3 (237 fori, colore bianco) o Socket 2 (238 fori, colore blu). Il vostro PC dovrebbe essere "Overdrive Ready" e possedere quindi uno zoccolo a parte dove inserire l'Overdrive. L'Overdrive DX4-100 va inserito al posto della CPU originale a patto che la scheda madre possa ospitare processori a 3,3V e clock triplo, altrimenti si può montare un DX4/100 Overdrive che integra un regolatore di voltaggio per abbassare la tensione da 5 V a 3,3 V. La differenza di prestazione che otterrete montando un Overdrive DX4-100 se possedete un DX2-66 è minima e quindi vi conviene optare per il modello Pentium. Se invece possedete un DX-33 o un SX potreste ottenere buoni incrementi di potenza già utilizzando il DX4-100, anche se vi sconsiglio di upgradare oggigiorno un DX-33 ad un DX4-100. Infine, prima di procedere all'acquisto assicuratevi, leggendo il manuale della vostra scheda madre, che l'upgrade sia fattibile e consultate, per maggiori garanzie, le pagine Web della Intel, all'indirizzo http://www.intel.com/procs/ovdrive.

Shut Down, please

Anche questo mese è finita, Karim ha avuto una pagina in più per la posta, forse il mese prossimo toccherà a me...

Au revoir e attenti a non fare indigestione di panettone.

Scrivete a:

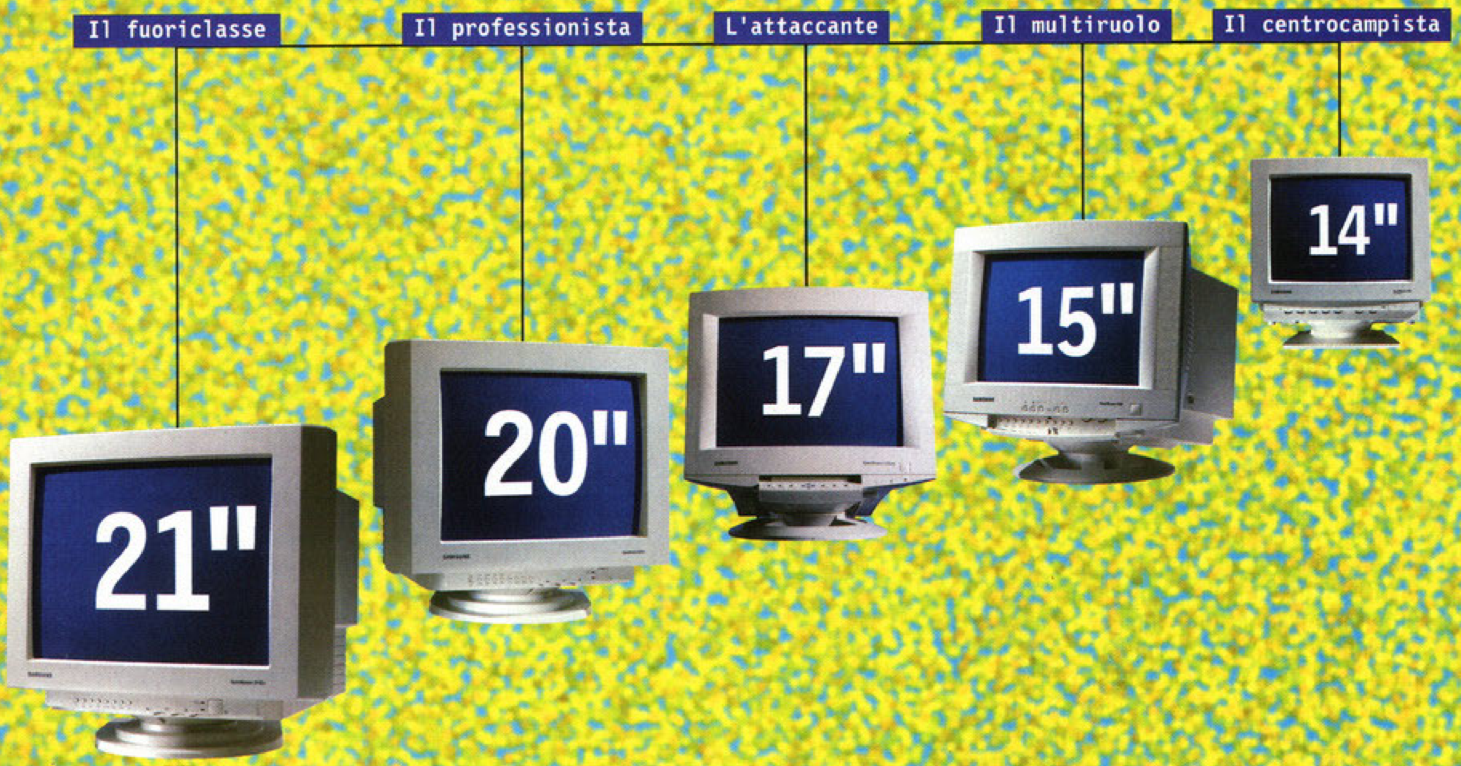
"PC GAME PARADE - POSTA TECNICA"

c/o Editoriale Top Media, Viale Espinasse 93, 20156 Milano

All'attenzione di Matteo Pavesi.

Utilizzate la nostra casella postale:

pc-gameparade@bbs.infosquare.it



La migliore formazione under 21"

Samsung ha messo in campo la formazione migliore: i professionisti da 21" e 20" per gli ambienti CAD/CAM, gli attaccanti da 17" che si adattano a ogni esigenza, i multiruolo da 15" con una spiccata vocazione multimediale perfetta per Internet e un centrocampista di prim'ordine, il 14" per marcare anche le applicazioni più semplici. Nella squadra dei Monitor Samsung giocano un ruolo determinante l'affidabilità, la fedeltà, la brillantezza dei colori, la luminosità dello schermo e la perfetta definizione delle immagini. E il risultato sarà sempre vincente! Ulteriori informazioni presso i migliori negozi di informatica oppure scrivendo a: Samsung Electronics Italia Spa - Div. Information Equipment - Via C. Donat Cattin, 5 - 20063 Cernusco s/N. - Milano - Tel. 02/921891

SAMSUNG

TOTAL QUALITY LIFE

introduzione

Non c'è due senza tre!

Negli ultimi due mesi vi avevo abituati a due schermate contenenti sette demo ciascuna, oggi le videate sono diventate tre, il numero perfetto. C'è comunque da dire che, per motivi di spazio, le tre achermate in questione non sono completamente piene, perciò il numero di demo non è 21 (7*3), ma un più modesto 17. Avete ragione: sto dando i numeri e il motivo è che mai come questo mese ho riempito un CD-ROM con così tanto materiale. Oltre ai già citati demo trovate dello shareware di ottima qualità, che comprende programmi come TotoWin, la nuova versione di WinZip per Windows 95 e il favoloso New Beat Tracemission, per creare musica "truzza" in pochi minuti. Inoltre sono lieto di ospitare sul nostro supporto argenteo Ludus, una rivista di videogiochi in formato HTML che può essere letta con un browser Internet e contiene oltre 300 file tra trucchi e soluzioni per altrettanti giochi (vedi istruzioni). Vi ricordate lo speciale su Quake del mese scorso? Vi avevo promesso nuovo materiale ed eccolo qui, ma c'è di più: se proprio siete dei Quake-maniaci non lasciatevi sfuggire il CD speciale di PC Game Parade che uscirà a metà Dicembre con nuovi livelli e tutto il materiale già pubblicato su GP2 e Duke Nukem 3D; si tratta di una vera chicca per tutti gli appassionati. Concludo con la segnalazione del video in anteprima del nuovo film di Star Trek che, centrando poco con i videogiochi, è stato nascosto all'interno dell'interfaccia grafica. Per trovarlo dovrete digitare il nome di uno dei personaggi di ST: Next Generation all'interno di una delle marmoree schermate della nostra interfaccia. A proposito di interfaccia... dimenticavo di dirvi che, pur sembrando identica al mese scorso, in realtà è fatta con un nuovo programma completamente a 32 bit, che dovrebbe aver risolto parecchi dei problemi legati alla visualizzazione dei colori (che ora sono 32.000 e non più 256!). Buon ciddì.

Karim De Martino

istruzioni

Windows 95

Se siete degli utenti di Windows 95 l'utilizzo del CD-ROM di PC Game Parade è molto semplice: inseritelo nel lettore, aprite la cartella relativa al CD-ROM e cliccate sull'icona PCGAME.EXE. A questo punto siete nell'interfaccia grafica che vi consente di lanciare alcuni demo e installare in hard disk quelli che lo consentono. Se doveste avere dei problemi fate riferimento al box in queste stesse pagine oppure provate l'interfaccia per DOS seguendo le istruzioni di seguito.

DOS

Per chi non possiede Windows 95 o riscontri dei problemi di memoria abbiamo inserito anche una semplice interfaccia DOS che si attiva con il comando DOSGAME seguito da un numero identificativo del gioco. Non tutti i giochi girano anche in DOS, e quelli che necessitano Windows 95 non sono contemplati in questa interfaccia. Per saperne di più leggete comunque le istruzioni dei singoli giochi.

demo

Tomb Raider

L'eroina più sexy della storia dei videogiochi è finalmente arrivata sui nostri monitor. Guidatela in questa fantastica avventura 3D e se volete saperne di più date una sbirciatina alla recensione qualche pagina più avanti.
WIN95: Il demo è per DOS, ma funziona anche in Win95 e parte in automatico pigiando sull'apposito pulsante.
DOS: Per far partire il gioco da CD digitate il comando DOSGAME 3.

Diablo

Uno dei demo più pregiati di questo mese è Diablo della Blizzard, si tratta di una sorta di RPG dalla grafica molto ben curata. In fondo dagli autori di Warcraft 2 non si poteva aspettare niente di brutto. Prima di giocare assicuratevi di aver installato i driver DirectX di Microsoft che trovate, per esempio, nel demo di FX Figther.
WIN95: Il gioco gira da CD senza installazione.

FX Fighter Turbo

La versione "cool" di uno dei picchiaduro di maggior successo dello scorso anno. Anche la grafica è stata migliorata e ci sono nuovi personaggi.
WIN95: Per installare il gioco su hard disk cliccate sull'apposito pulsante.

The Neverhood

I pupazzi di Pongo imperversano sul nostro PC in questo adventure realizzato dalla software house di Steven Spielberg e Bill Gates. Prima di giocare assicuratevi di aver installato i driver DirectX di Microsoft che trovate, per esempio, nel demo di FX Figther.
WIN95: Il gioco gira da CD senza installazione.

Network Q RAC Rally Championship

Finalmente ho trovato un posto dove scrivere il nome di questo gioco per esteso, infatti sul pulsante dell'interfaccia non ci stava. Si tratta di un gioco di rally degli stessi autori del mitico Lotus Turbo Challenge per Amiga.
WIN95: Il gioco è per DOS, ma si installa anche dall'interfaccia grafica. Per giocarlo consiglio di riavviare il PC in MS-DOS.
DOS: Niente di più semplice, per installare il gioco digitate DOSGAME 2.

Archimedean Dynasty

Un simulatore del tutto particolare ambientato in una civiltà subacquea. La recensione è su questo stesso numero.
WIN95: Il gioco si installa in hard disk, ma per giocarlo è necessario riavviare il computer in MS-DOS.
DOS: Per installare il gioco in hard disk battete il comando DOSGAME 1.

Death Rally

Dalla GT Interactive ecco la versione shareware di un gioco di corse di sicuro successo. La visuale è dall'alto molto simile al vecchio Super Cars, ricordate?
WIN95: Installate pure il gioco dall'interfaccia grafica, ma vi consiglio di giocarlo in DOS.
DOS: DOSGAME 4 è la parola magica per installare Death Rally sul vostro hard disk.

GEX

Dalla Microsoft arriva questo simpatico platform che ha come protagonista una lucertola.
WIN95: Cliccando sull'apposito pulsante il gioco viene installato in hard disk.

Nihilist

Partecipate ad un futuristico combattimento tra astronavi in una arena sferica tridimensionale. Un gioco un po' particolare, ma divertente, e soprattutto in italiano.
WIN95: Cliccate sul pulsante per installare direttamente il gioco su hard disk.
DOS: Per lanciare il programma di installazione utilizzate il comando DOSGAME 5.

Gol (Microsoft Soccer)

Sembra proprio che la Microsoft stia iniziando ad ingranare, date un occhiata alla loro interpretazione dello sport nazionale italiano: il calcio. Mi sembra che ogni altro commento sia superfluo.
WIN95: Cliccando sul pulsante lancerete il programma di installazione che provvederà a copiare il gioco in hard disk.

Scorched Planet

Un simulatore in soggettiva che ha diviso la redazione in due correnti di pensiero. Giudicate voi stessi provando questo demo dell'ultimo gioco targato Virgin.
WIN95: Il gioco presenta un opzione per l'installazione in Windows 95, ma i problemi con i driver DirectX mi hanno imposto di utilizzare l'installazione per DOS, che parte in automatico cliccando sul pulsante.
DOS: Per installare il gioco utilizzate il comando DOSGAME 6.

DiscWorld 2

Un altro giocone da quella fabbrica di divertimento che è la Psygnosis. Si tratta di un avventura grafica davvero demenziale che ricorda i vecchi tempi.
WIN95: DW2 si installa e funziona solo in Windows 95 con i driver DirectX, che tal volta possono dare problemi su alcuni PC. Se siete tra questi sfortunati non prendetevela con me.

Fate

Un gioco shareware che ho tovato in una delle mie scampagnate notturne su Internet. Si tratta di un clone di Doom che merita di essere visto.
WIN95: Il gioco parte da CD-ROM cliccando sul pulsante.
DOS: Per far partire direttamente Fate digitate il comando DOSGAME 7.

HeliCops

Un altro gioco il cui nome non dovrebbe dirvi nulla, in quanto non si è mai sentito prima d'ora. Si tratta di un simulatore di elicottero per Windows 95. La software house è la 7th Level.
WIN95: Per installare HeliCops cliccate sull'apposito pulsante e lasciate che il vostro PC faccia il suo dovere.

Aiuto, panico, l'interfaccia non funziona...

L'interfaccia di PC Game Parade è molto bella, anzi ammettetelo: è LA più bella! Purtroppo però solo ZXESXXJEAS di Alfa Centauri è capace di fare un CD-ROM che funzioni sul 100% dei computer della galassia, e visto che alla nostra casa editrice risultava troppo dispendioso assumere questo portento della natura si sono dovuti accontentare di me. Ora, i problemi che potete incontrare con il nostro CD sono essenzialmente riconducibili a tre: a) non funziona l'interfaccia, b) non funzionano i demo, c) il CD ha dei buchi o dei graffi e il vostro lettore lo rifugge. Ecco come risolverli.
PROBLEMI CON L'INTERFACCIA: La questione è riconducibile ad un problema di palette, provate a cambiare la risoluzione dello schermo e il numero dei colori (sempre riavviando il computer) e dovreste risolvere tutto. Se proprio non riuscite vi toccherà lanciare i demo con l'interfaccia per DOS o direttamente dalle loro directory. La cosa è comunque molto semplice perché sono un tipo molto ordinato e i demo li ho messi tutti nella directory 'giochi'. In genere i comandi per installare i giochi si chiamano SETUP o INSTALL, raramente PIPPO o ANTONIO. Non c'è una regola fissa, ma di solito gli eseguibile sono pochi e uno di quelli serve per fare partire il gioco.
PROBLEMI CON I DEMO: Se non riuscite a far partire un demo il problema è al 99% delle volte causato da un'insufficienza di memoria. In ogni caso cercate il file di istruzioni del demo e vedete se vi dice qualcosa a riguardo. Provate poi a copiare i demo in hard disk e levare i driver del CD-ROM e lo Smartdrive dai file di configurazione per liberare memoria base. I giochi che danno problemi di questo tipo sono comunque sempre meno perciò non preoccupatevi e se proprio siete disperati chiamate in redazione giovedì pomeriggio dalle 14 alle 18 chiedendo di Karim De Martino.
SUPPORTO DIFETTOSO
Ultima questione: il CD è danneggiato! Purtroppo non possiamo fare i miracoli, perciò se il CD-ROM è bacato, e in questo caso ve ne accorgete subito perché la superficie è rovinata, dovete rimandarlo all'indirizzo qui sotto e in tempi ragionevoli ne riceverete uno nuovo perfettamente funzionante.

Editoriale Top Media - Servizio Sostrituzioni
Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

Madden 97

Dalla EA Sports ecco il simulatore di Football americano per eccellenza. In attesa di un demo giocabile di Fifa 97, accontentiamoci di questo.
WIN95: Il gioco parte direttamente da CD.
DOS: Per giocare da CD digitate il comando DOSGAME 8.

Duck City

"La città del papero" è il nome del nuovo gioco della BMG dedicato ad un pubblico giovane. Divertente e demenziale.
WIN95: Il gioco si installa su hard disk occupando meno di un megabyte.

Steel Panthers 2

Il seguito di uno dei giochi di strategia militare di maggior successo, questa volta ambientato ai tempi moderni e con una grafica migliorata.
WIN95: Installate pure il gioco dall'interfaccia grafica, ma vi consiglio di giocarlo da DOS
DOS: DOSGAME 9 è il comando per installare SP2 in hard disk.

shareware

New Beat Trancemission

In realtà si tratta di un demo, ma non essendo un gioco è stato rilegato in questa sezione. Si tratta di un programma per creare musiche partendo da file Wav. Semplice e intuitivo.

ACDSee 95

Programma per visualizzare immagini per Windows 95.

FTP Explorer

Per scaricare file da Internet sul proprio PC e vedere le direcotry dei computer remoti come se si trattasse del proprio hard disk.

TotoWin

Un programma "Made in Italy" che vi permetterà di elaborare sistemi per tentare di vincere al Totocalcio. Il programma contiene le istruzioni per ordinare la versione commerciale.

Mod for Win

Ormai non è neanche più il caso che vi dica di cosa si tratta, il buon Stefano Gradi mi ha promesso che dal mese prossimo cambieremo programma, siate fiduciosi e nel frattempo ascoltatevi i moduli che come sempre stanno nelle directory "mods" e "mods\lettori" del CD-ROM.

powered by

WinZip 6.2
Come ogni mese nella directory 'share/winzip' trovate l'ultima versione di WinZip per Windows 95. Questo programma serve per scompattare i temi del desktop e tutti i file con estensione .ZIP presenti nel CD ed é universalmente riconosciuto come il miglior programma di compressione.

temi del desktop

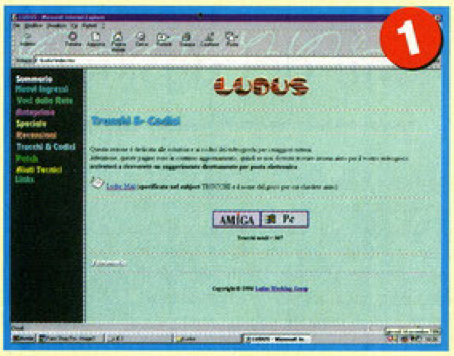
I temi del desktop sono combinazioni di suoni e icone che consentono di personalizzare l'interfaccia grafica di Windows 95. Per poter gestire i temi è necessario aver installato il programma Microsoft Plus! Questo mese trovate Spazio 1999, Bad Religion, Ligabue, Mr.Bean, Sailor Moon, Terminator 2, I Simpsons, Pearl Jam, Thunder Cats, Super League e X-Files. I temi li trovate nella directory 'temi' del CD, per poterli utilizzare è necessario decomprimerli con il programma Winzip, che trovate tra lo shareware di questo mese, e copiarli nella directory 'themes' del vostro hard disk (il percorso standard è 'c:\programmi\plus!\themes', ma varia a seconda dell'installazione di Plus! che avete fatto). In ogni caso nella directory del CD sono presenti i file di testo con le istruzioni relative a ogni tema.

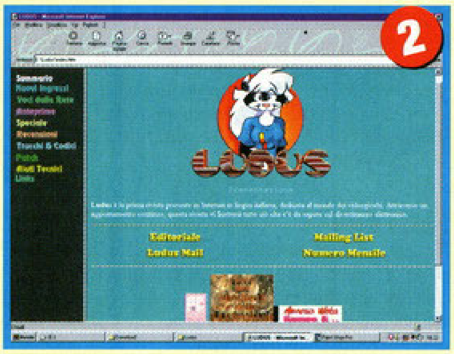
soluzioni

Questo mese Matteo Pavesi ha fatto il birbone e non mi ha dato nessuna nuova soluzione, perciò ho deciso di rimediare inserendo nel CD tutte le soluzioni già pubblicate i mesi scorsi. C'è però da dire che all'interno di Ludus, la rivista in formato HTML che trovate nell'omonima directory ci sono più di 300 file, tra soluzioni, trucchi e cheat code. Forse quindi è il caso di far riposare Teo un po' più spesso. Voi che ne dite?

e inoltre...

Icone. Questo mese invece della classica collezione di icone vi propongo un programma per realizzarle e gestirle. Si tratta di Easy Icon e per installarlo è sufficiente eseguire il programma SETUP all'interno della directory 'stuff\icone'.
Screen Saver. La direcotry 'stuff\ssaver' contiene tre programmi salva-schermo, ognuno con il proprio programma di installazione.
Utility per Grand Prix 2. Se ancora non ne avete abbastanza, eccovi altre utility per GP2. Il primo è un potente editor che consente di modificare tutto, dai nomi dei piloti, alla grafica del gioco. La seconda directory contiene invece un patch per aggiornare i cartelloni pubblicitari che compaiono lungo i tracciati.
Driver per Matrox Mystique. Si tratta dell'ultima versione dei driver per la scheda video Matrox Mistique in ambiente Windows 95 . Da questo numero cercherò di mettere sul CD-ROM quanti più driver possibile per tutte le periferiche, ma per questo mese saranno solo gli utenti di Matrox Mystique a trarne beneficio.
Quake. Chiudiamo in bellezza con nuovi livelli per Quake e una serie di patch, realizzati in Quake C, che consentono di modificare la grafica del gioco, le armi e molto altro ancora. Si tratta di un piccolo assaggio di un CD-ROM che dovrebbe vedere la luce tra pochi giorni e che conterrà tra l'altro anche tutte le utility di GP2 (vecchie e nuove) e tanti livelli per Duke Nukem 3D. Se siete degli appassionati di uno di questi 3 giochi non lasciatevi sfuggire il CD speciale di PC Game Parade, in edicola prossimamente.







Strar Trek: First Contact (f. 5 e 6)

Devo ammettere di essere un accanito fan del Capitano Picard e compagnia bella (solo tu, comunque io preferisco Kirk, pace al Nexus suo NdBDM), perciò ho voluto rendere omaggio al più bel telefilm di tutti i tempi inserendo nel CD di questo mese il video trailer di First Contact, il nuovo film che vede i nostri eroi impegnati nel difendere la Terra da un massiccio attacco dei Borg.

Non voglio rovinarvi la sorpresa, quindi vi dico solo che il video è nascosto in una schermata dell'interfaccia grafica e per poterlo vedere bisogna digitare il nome di un personaggio della serie. Si tratta di un nome molto semplice, ma se proprio non riuscite, sappiate che per accedervi dovrete essere nella schermata dei video.

Ludus (f. 1, 2, 3)

Si tratta di un giornale su Internet (l'indirizzo è http://www.pair.com/luduswg/), che contiene anteprime e recensioni su tutti i giochi di prossima uscita. I ragazzi di Ludus mi hanno chiesto se era possibile inserire il loro sito, così com'è su Internet, nel CD-ROM di PC Game Parade per permettere anche a chi non dispone di una connessione Internet di vedere il loro lavoro. Per visualizzare le pagine in formato HTM dovete utilizzare un browser WWW come ad esempio Netscape o il più recente Microsoft Internet Explorer 3.0.

Le pagine si trovano nella cartella 'ludus' del CD-ROM e la home page si chiama INDEX.HTM. Purtroppo nella trasposizione dalle rete al CD-ROM abbiamo incontrato alcuni problemi perciò non vi allarmate se non viene caricata qualche immagine oppure qualche link non funziona (si tratta comunque dell'1 % delle pagine). Si tratta di una iniziativa nuova e sono molto curioso di sapere cosa ve ne sembra, quindi fatevi sentire.

ActiveX, questo sconosciuto (f. 4)

Questo box è d'obbligo a causa della grande quantità di giochi per Windows 95 che sfruttano la librerie grafiche ActiveX. In origine questo sistema avrebbe dovuto semplificare la vita a noi giocatori, permettendo una maggiore compatibilità con i giochi e migliori prestazioni, invece spesso si rivela una sciagura per il nostro PC. La verità è che esistono diverse versioni di ActiveX, ci sono quelle fornite con le schede video e quelle fornite con i giochi. Ognuno di questi pretende di installare la propria versione, rendendo inutilizzabile gli altri già installati o creando conflitti hardware con la scheda video. Purtroppo non c'è una scappatoia, se non quella di non installare i giochi per Windows 95, ma visto che si tratta della maggior parte dei titoli in uscita non mi sembra il caso. Io comunque vi ho avvertiti di come stanno le cose, non prendetevela con me.

Active Movie: il guastafeste

Nel numero di Ottobre, insieme al browser Microsoft Internet Explorer 3.0, avete trovato nel CD una serie di programmi come Mail & News, NetMeeting e il famigerato Active Movie. Purtroppo solo di recente mi sono accorto che Active Movie, pur essendo un ottimo programma per visualizzare filmati da Internet, da parecchi problemi quando si vogliono visualizzare video da CD, come quelli dell'interfaccia di PC Game Parade. Quindi se il vostro PC vi da dei messaggi strani invece di visualizzare i video di anteprima dei giochi e avete installato Active Movie, non dovete far altro che rimuoverlo dal pannello di controllo. Ci tengo a sottolineare che l'interfaccia di PC Game Parade non è il solo programma in circolazione ad essere incompatibile con il nuovo programma Microsoft, ma lo sono in generale gran parte dei prodotti che richiamano video in formato AVI tramite un controllo MCI.

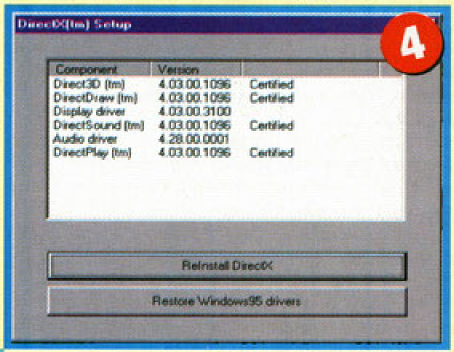
L'ho dipinto io!

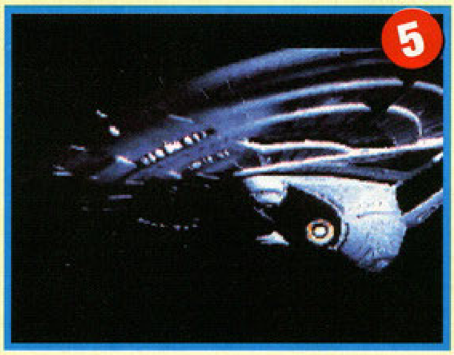
La mia mente creativa e sempre al lavoro ha sfornato un'altra di quelle idee geniali che mi fanno meritare il mio stipendio da capogiro (gli ultimi quattro li ho spesi questa mattina con un cappuccio e una brioche). Mi sono detto: "Perché non dare spazio sul CD-ROM a tutte le creazioni dei nostri lettori?".

Da qui, alla stesura di questo box sono passati circa otto mesi, ma finalmente penso sia giunto il momento di inaugurare la rubrica: "L'ho dipinto io!".

Per partecipare basta inviare le proprie creazioni, siano esse immagini, file MOD, filmati su videocassetta, programmi... Insomma tutto quello che vi pare, penserà poi il sottoscritto a convertire i vostri video in formato AVI pubblicando tutto il resto "nature". Allora datevi da fare, videocamera alla mano, perché ogni mese regaleremo fantastici snack al cioccolato e gelatine alla frutta (se non si mangia tutto NKZ nel frattempo). L'indirizzo a cui inviare il materiale (per favore niente gatti morti e altre cose macabre!) è il seguente:

"L'ho dipinto io!"
PC Game Parade
Editoriale Top Media
Viale Espinasse 93
20156 Milano







Music 4 the people

Oooh, non ci posso credere! Questo mese le pagine di Music 4 the People sono ben due, quanto amo le sedici pagine in più (vi siete accorti che la rivista è nettamente più "corposa" e più pesante?)!

a cura di Stefano Gradi

Inizio ringraziandovi per la grande quantità di materiale che mi avete spedito durante questo mese di lavorazione della rivista, a molti di voi ho già risposto privatamente via e-mail (a proposito, ciao Mattio, sei riuscito a risolvere i tuoi problemi?); i moduli che mi avete mandato li ho ascoltati tutti e devo dire che alcuni sono veramente ben realizzati. Desidero anche comunicarvi che da quasi una settimana ho anch'io un accesso diretto a Internet, quindi se volete comunicare con me potete spedirmi delle mail all'indirizzo stephan@galactica.it oltre che al solito pcgame@contatto.it.

Leggendo le vostre lettere ho appreso che vi piacerebbe che venissero trattati tutti i formati musicali, a cominciare dai file MIDI; bene prossimamente faremo di tutto per accontentarvi, anche con materiale su CD. Per questo ho deciso che Music 4 the People parlerà di tutti i programmi musicali, a cominciare dal Cool Edit per poi proseguire con il Goldwave e con tutto quello che mi verrà in mente.
Non fate caso alle mie manie di grandezza, ultimamente sto esaltandomi un po' troppo per nulla, che sia dovuto alla ormai cronica mancanza di sonno?
Dovete scusarmi per la confusione del mese scorso per quanto riguarda i moduli, a causa di un'incomprensione con il nostro CD-Rom Manager, sono stati inseriti soltanto i moduli che mi sono stati spediti da due lettori, i moduli da me selezionati sono comunque stati conservati e aggiunti alla raccolta di Dicembre.
Vediamo ora chi sono i due lettori che vedranno apparire il loro nome su queste pagine... rullo di tamburi... tadaaa: El Tubero AKA (Also Known As, per chi non conosce gli acronimi) Roberto Benetti di Schio (VI) e Toni Falconeri di Siracusa. I due in questione sono stati scelti per motivi diametralmente opposti che tra poco capirete.
El Tubero si è quasi scusato perché non possiede un'attrezzatura professionale e quindi aveva paura che i suoi moduli non fossero all'altezza. Dopo averli ascoltati un paio di volte ciascuno, devo dire che traspare del talento, soprattutto nei pezzi originali. Mi ha lasciato un po' perplesso la scelta degli strumenti, a volte i suoni sono troppo discordanti tra loro; a parte questo ti faccio lo stesso i miei complimenti e aspetto tue nuove produzioni.
Devo invece dare una tirata d'orecchie al nostro simpatico Toni, alcuni dei pezzi che mi hai mandato non sono propriamente tuoi come mi hai voluto far credere. Io frequento il mondo dei moduli da parecchi anni e quei pezzi li ho già sentiti, in particolare Air, che avevo anche inserito sul CD estivo (almeno credo, se non su quello, su un altro). Non basta cambiare il nome degli strumenti e dell'autore originale e inserire i propri per realizzare un modulo originale.
Rispondo ora pubblicamente alla domanda che più mi sono sentito rivolgere in questo periodo: "Ma come diavolo si fa a estrarre i campioni dai moduli?". E' molto semplice: basta caricare un modulo in memoria, individuare lo strumento desiderato e selezionarlo cliccando sul canale corrispondente. Fatto questo bisogna cliccare sulla casellina Instruments situata sulla sinistra della finestra Diskop, poi premere il pulsante save as (XI) e il gioco è fatto, per caricarlo basta cliccare su Load Instruments.
Ora vi lascio alla recensione di un ottimo prodotto pubblicato in questi giorni dalla Microforum e che qui in redazione ha fatto veramente scalpore. Hit the Disco!

NewBeat TRANCEMISSION

PC GAME PARADE GARANTITO

La seconda pagina di Music 4 the People è dedicata a un prodotto che mi è stato presentato allo Smau e del quale mi è stata gentilmente fornita una copia.
Voi tutti sarete d'accordo con me nel dire che non esiste IL programma musicale, difficilmente un utente riesce a soddisfare le proprie esigenze se non operando in multitasking con almeno tre o quattro programmi aperti simultaneamente. Lo stesso Fast Tracker 2 presenta molte limitazioni per quanto riguarda i campionamenti diretti e l'ascolto simultaneo degli stessi.
New Beat Trancemission sembra sopperire a questo limite emulando un campionatore a 20 canali.
NBT (d'ora in poi lo chiamerò così, mica posso digitare tutta la pappardella ogni volta) è il modulo principale di un pacchetto che comprende anche FuseBox e Sound Warp.
NBT permette di caricare in memoria 20 campioni diversi, uno per ogni canale disponibile, di lunghezza pari a 2, 4 o 8 secondi; per ognuno di questi è poi possibile modificare il volume o il panning in tempo reale per ottenere il mix ideale. Il pregio maggiore di questo programma risiede nella possibilità di usarlo come se fosse una vera e propria tastiera da Disc Jockey: i 20 canali possono essere attivati simultaneamente, a due o tre per volta, oppure tutti e venti, dipende tutto dalla vostra immaginazione.
L'insieme dei campioni selezionati per i venti canali può poi essere salvato in un layout richiamabile in un secondo momento; altro particolare importante riguarda la possibilità di caricare quattro layout contemporaneamente, fermo restando il limite di utilizzarne uno solo per volta. Quando poi si riesce a trovare l'idea giusta, si può iniziare a registrare la propria melodia per poi farla riascoltare agli amici, alla fidanzata, alla mamma, al papà, al... insomma a chi volete!
Voi direte: "D'accordo, ma se io non ho i campioni, non so dove reperirli o per un qualsiasi motivo voglio un programma che mi dia la possibilità di comporre al momento, non appena inserisco il CD?".
Nessun problema: il CD contenente il programma è anche pieno fino all'orlo di suoni che spaziano da bassi nudi e crudi a effetti atmosferici, da piccole melodie a voci di tipi fuori di testa. Il formato utilizzato da NBT è il classico wav, quindi non dovrete più avere problemi di conversione tra formati; l'unica limitazione è rappresentata, come accennavo prima, dalla lunghezza dei campioni che deve essere necessariamente di 2, 4 o 8 secondi, non un centesimo di più, non uno di meno.
Per creare questi maledetti file potete servirvi di Sound Warp, un comodo editor di file wave, veloce e semplice da usare, ma sicuramente meno potente del Cool Edit (a proposito, è appena uscita la beta della versione 96, secondo quanto mi ha detto Karim dovreste averla trovata sul CD allegato).
Gli effetti applicabili sono comunque numerosi e ben controllabili: si possono creare dei loop, delle dissolvenze, degli effetti di riverbero e altri giochini strani (non pensate male, sto sempre parlando di musica!).

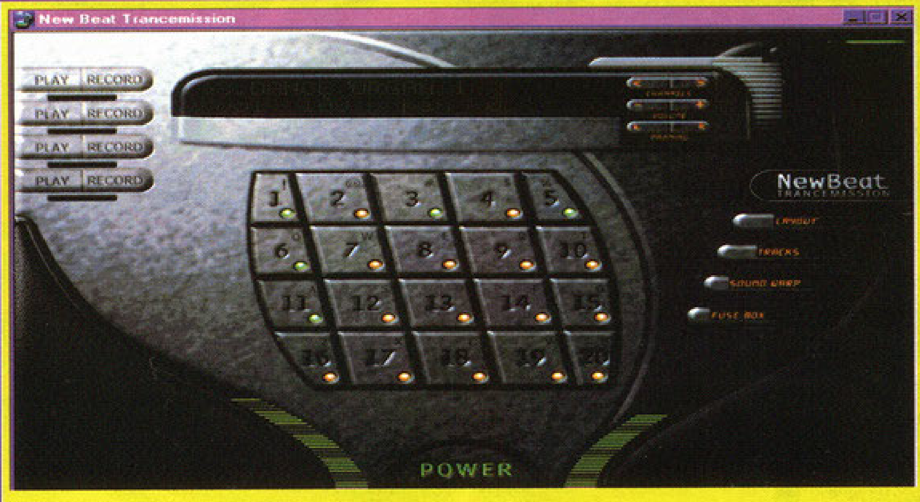


Questo è Sound Warp, graficamente è molto simile al Wave Studio della Sound Blaster

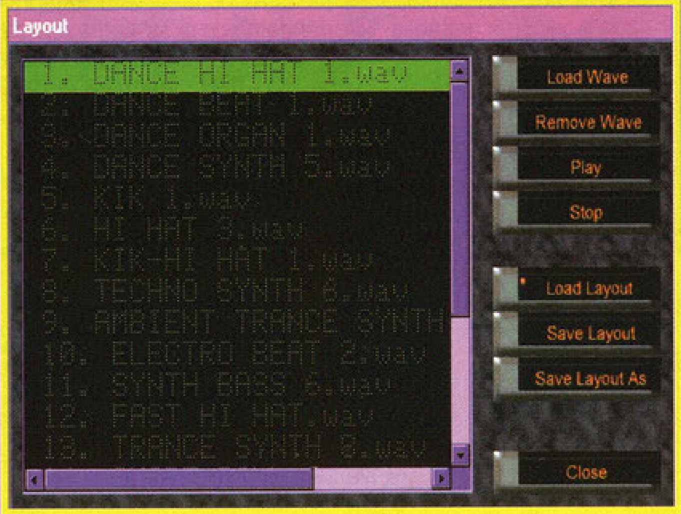


Da qui si possono caricare le canzoni precedentemente salvate.

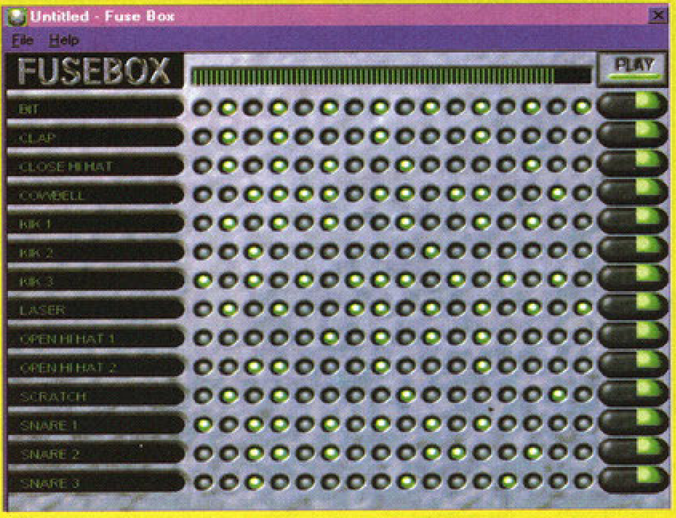
FuseBox è invece uno strumento molto simile a un sequencer per file midi, l'unica differenza deriva dal formato dei file utilizzati. Per essere sincero, non ho ancora compreso l'utilità di questi programmi, leggendo il manuale ho appreso che servono a crearsi la base per una futura canzone. Forse dovrò mettermi a studiare musica sul serio... Quando ho portato NBT in redazione e l'ho installato sul computer collegato alle casse paura (quelle usate a Smau), il BDM si è avventato sulla tastiera e non l'ha mollata per due giorni di fila. Questo per farvi capire quanto sia interessante New Beat Trancemission, anche tenuto conto del fatto che viene venduto a un prezzo accessibile a tutti. Io lo consiglio a tutti i DJ che posseggono un computer e che non vogliono affrontare spese folli per un campionatore di alta qualità.
Mi stavo dimenticando di dirvi che il demo funzionante è disponibile nella sezione shareware del nostro CD, se poi componete qualcosa di carino e volete mandarmelo, fate pure, l'indirizzo è sempre lo stesso: **Editoriale Top Media, PC Game Parade "Music&Sound", V.le Espinasse,93 20156 Milano.**



La schermata principale di New Beat Trancemission, veramente molto bella graficamente. Dovreste vedere che simpatiche le barre verdi che si alzano e si abbassano a tempo di musica.



La selezione del layout, notate l'incredibile numero di strumenti disponibili.



Fusebox, graficamente è fantastico, però non so ancora a che cosa serva.

IN GIRO SI DICE CHE...

FERMI TUTTI, LA SONY LANCIA YAROZE.

E' previsto per i primi mesi del 1997 (in particolare si parla di febbraio come data più probabile) il lancio di un nuovo Playstation, che probabilmente uscirà con il criptico nome di Yaroze (vi prego, non chiedetemi il significato di questa parola... non ve lo saprei proprio dire!).
Il nuovo look prevede un colore nero per la console e per i joypad. Ma se il cambiamento fosse soltanto estetico non si capirebbe il prezzo di questo nuovo prodotto (previsto a 599 sterline). In effetti la novità più importante è la capacità di Yaroze a interfacciarsi con un comunissimo PC per permettere di sviluppare demo e giochi per la meraviglia di casa Sony.
"Con Yaroze chiunque potrà sviluppare demo e giochi per Playstation, riportando così in auge quella schiera di programmatori casalinghi che finora si trovavano completamente esclusi dal discorso console". Possibile che il prossimo titolone per Playstation vedrà la luce dalla mente di un programmatore amatoriale?
Non possiamo che essere felici se quest'eventualità diventerà realtà.

LA GUERRA DEI PREZZI COINVOLGE RED ALERT

In Inghilterra una notizia che speriamo in un futuro di poter segnalare anche per il mercato italiano. La tendenza al ribasso dei prezzi di alcuni titoloni (usciti a 29 sterline contro le classiche 49), tra cui è impossibile non citare Quake e Grand Prix 2, ha colpito nel segno. E' difatti una notizia di questi giorni che la Virgin presenterà il nuovo Red Alert (previsto per il 25 novembre nei negozi inglesi) allo stesso "low-price" che altre software house hanno già imposto come strategia di mercato. Non ci stancheremo mai di ripeterlo: a quando un'iniziativa del genere anche in Italia?

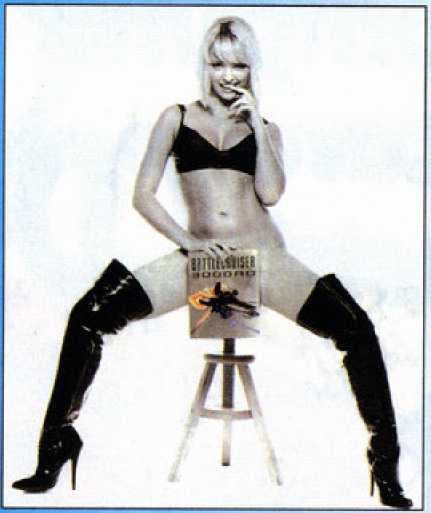
ACCLAIM IN PICCHIATA

Grossa crisi finanziaria per la Acclaim: il bilancio poer l'ultimo quarto del '96 ha segnato un bel "rosso" di oltre 140 milioni di dollari (!!!) che si vanno ad aggiungere al precedente deficit di 50 milioni del periodo precedente portando così la perdita totale della società dall agosto '96 ad oggi ad oltre 200 milioni di dollari (mica bruscolini). Nonostante questo i dirigenti della Acclaim si sono dichiarati fiduciosi nella ripresa della società, che punta molto a tornare in profitto forte di alcuni titoli per Ultra64 e PC-CDROM (uno su tutti il promettente Turok). Non possiamo fare altro che augurare il meglio, soprattutto per i dipendenti della società.

NINTENDO 64 SBARCA IN AMERICA...ALLA GRANDE!

La Nintendo ha annunciato di essere in grado di importare in America oltre un milione di Ultra64 (avete letto bene: un milione) entro la fine dell'anno. Questo sbarco "di massa" è stato reso necessario dalle

LA ASA HA MESSO A NUDO LA GAMETEK



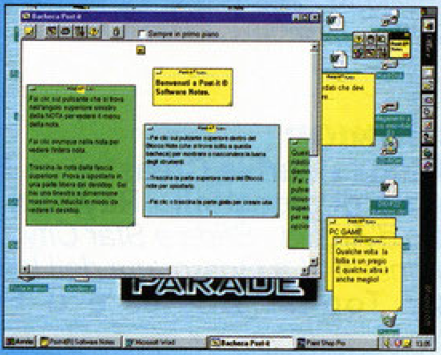
ASA (Advertising Standard Association) è l'organo censorio che regola l'utilizzo di pubblicità "sconvenienti".
Questa volta l'ira della Authority si è scagliata contro la Gametek per la campagna apparsa su alcune riviste del settore di Battlecruiser 3000AD, che ritraeva una molto svestita Jo Guest (entrata nell'immaginario collettivo della redazione di PCGP già da mesi) seduta su uno sgabellino con indosso solamente un paio di stivali e un reggiseno, mentre la scatola di Battlecruiser è situata in "posizione tattica" (diciamo che copre le parti intime...) mentre lo slogan dice "Lei lo vuole veramente".
La ASA ha deciso che non esiste nessuna relazione tra la foto e la promozione di uno shoot'em up, è ha quindi ha "consigliato" alla Gametek di non riproporre questa "oscenità". Esprimiamo tutto il nostro disappunto e confidiamo di rivedere l'angelica Jo al più presto (anche dal vivo andrebbe bene!!!NdLele Concordo anche io!)

WINDOWS 95 O NT 4.0 A SOLE 99.000 LIRE?



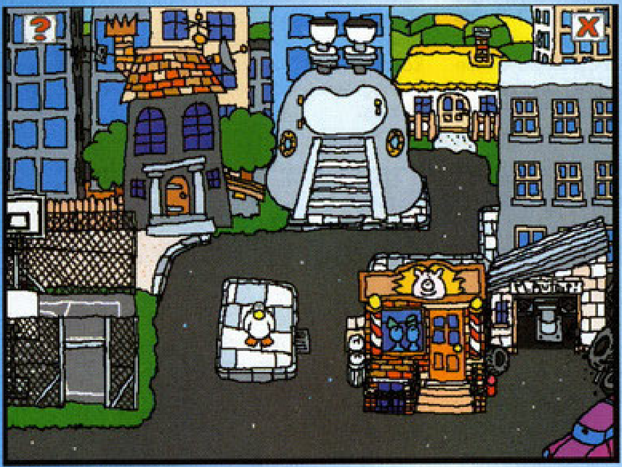
No, non è uno scherzo, ma semplicemente la promozione di Microsoft dedicata a tutti gli studenti, dalle scuole medie in su. Si chiama Licenza Studenti e permette a tutti di acquistare prodotti Microsoft a prezzi stracciati, a patto di poter dimostrare di essere uno studente, consegnando un certificato di frequenza. Così potrete acquistare i già citati sistemi operativi, oppure Office, Visual C++ Professional e Visual Basic a 149.000, e ancora Publisher e Works a sole 59.000 lire. I prodotti sono gli stessi che si acquistano a prezzo pieno, su CD-ROM, ma privi del manuale d'uso, tanto sappiamo tutti benissimo che i manuali li leggono solo i genitori e poi in caso di bisogno c'è sempre l'help in linea disponibile in qualsiasi programma Microsoft.
Per maggiori informazioni chiamate pure il numero 02/70.398.398.

3M ANNUNCIA LA VERSIONE ELETTRONICA DI POST-IT



Avete presente quei simpaticissimi foglietti gialli adesivi che normalmente compaiono appiccicati nei posti più impensabili (dietro alla porta, sopra al frigorifero, sul monitor dell'amato PC, praticamente ovunque) ricordando impegni e annunciando notizie particolarmente urgenti? Bene, da oggi il giallo bigliettino si fa virtuale, approdando al desktop del vostro amato Windows. Il funzionamento di questa utility è tanto semplice quanto intuitivo: basterà infatti cliccare sul portafoglietti per "staccare" un post-it e attaccarlo al vostro sfondo, e lì rimarrà fino a quando non riterrete opportuno buttarlo nel cestino e attaccarne un altro. Qui in redazione è già diventato un must su tutti i personal dell'ufficio, diventando in poco tempo un utile compagno di viaggio (specialmente per le persone smemorate come il sottoscritto). E se doveste dimenticarvi di post-it... Beh, attaccatevi un foglietto al vostro fido computer... E' così semplice!

E CHI HA DETTO CHE LA CITTA' DEI PAPERI SI CHIAMA PAPEROPOLI?



Bastano a volte alcuni elementi per incuriosire la persona più scettica del mondo. Nel caso della BMG Interactive questo indizi sono: la presenza di un rinomato disegnatore di fama mondiale come può essere Alan Snow, un incredibile serie di giochi, cortometraggi a cartoni animati screen saver e programmi di divertimento vari. Tutto questo è raccolto nel nuovo Duck City, un gioco che può essere catalogato solamente sotto il nome di Funny Edutainment (un educativo divertente, per dirlo nella lingua dei nostri progenitori). La "città del divertimento" è un luogo dove ogni nostro pensiero più bizzarro trova un negozio, un posto dove possa essere sviluppato. In Duck City basterà guardarsi attorno e scoprire cosa piace e attira di più la vostra curiosità (o la vostra immaginazione) per scoprire un divertente giochino (si passa da una versione strampalata del basket ad una esilarante corsa di lumache), una sequenza animata, un simpatico programmino e così via.
Un divertente passatempo per bambini di ogni età, redattori compresi.

continue segnalazioni di negozi e catene di distribuzione che hanno segnalato una scarsa (ed in alcuni casi nulla) scorta di magazzino del prodotto in questione. Con questa operazione la casa giapponese è convinta di avere le carte in regola per reggere le richieste del mercato per tutto il 1997 (anche perché se non dovesse farcela potrebbe solamente significare che l'Ultra64 è letteralmente andato a ruba).

IN ARRIVO IL DATA DISK PER SETTLERS 2

La Blue-Byte ha annunciato l'uscita del data disk di Settlers2 per il prossimo natale. Il "mission disk" (questo il nome del add-on), conterrà un map editor (per creare i propri scenari), e un nuovo scenario (invernale, ascoltando le indiscrezioni) oltre a tutta una serie di nuove missioni (altrimenti che senso avrebbe chiamarlo mission disk?).

BASTA TAKE THAT, E' IL MOMENTO DEI TAKE 2!

Il gruppo di sviluppatori che risponde al nome di Take 2 (che ha sede a New York, se vi può interessare) ha annunciato l'acquisizione del Mission Studio.
Il primo effetto della fusione ha portato la famosa serie Battlecruiser (distribuito sotto il marchi Gametek in tutta Europa) nelle mani dei Fab 2 (che brutto gioco di parole...). Un

altro titolo che uscirà per il nuovo gruppo costituitosi sarà il già annunciato Jetfighter 3.

ARRESTATA PERICOLOSA BANDA DI SPACCIATORI DI CONSOLE

Il gruppo anticontraffazione del Paraguay ha inferto un grosso colpo al racket delle console illegali.
In un operazione congiunta che ha visto la cooperazione dello stato paraguense e della Sony (principale parte lesa dal gruppo di piratoni hardware) è stata chiusa una fabbrica situata vicino alla città di Ciudad Del Este che fabbricata appunto dei veri e propri Playstation farlocchi.

MR. TETRIS HA FIRMATO PER LA MICROSOFT!

Alexey Pajitnov, il creatore del più venduto videogioco di sempre (un totale di oltre 40 milioni di copie vendute sulle più svariate piattaforme) ha firmato un contratto con la Microsoft per lo sviluppo di una serie di puzzle game (non pensavate mica che andasse a scrivere il codice di Windows... Quello è già un puzzle per i fatti suoi!). Creare un gioco che abbia lo stesso seguito di Tetris sembra veramente arduo (lo stesso Alexey ci ha già provato con i vari Welltris Hatris, Faces ecc. ecc.), ma la Microsoft (intenzionata a diventare un punto di riferimento anche nel mondo dei videogiochi) è convinta che la creatività e l'estro di Pajitnov siano ben lungi dall'essere completamente esauriti.

VUOI VEDERE SONIC 3D? TI COLLEGHI AL SEGA CHANNEL!

Sonic 3D, il nuovo titolo della saga del porcospino "anti-Mario" ha seguito le orme del suo rivale diventando un gioco tridimensionale. Solamente i fortunati (?) utenti del Sega Channel potranno però pregustare il nuovo gioco prima che questo approdi sulle varie console di casa Sega. La prima impressione è che la famosa casa di software e hardware abbia deciso di usare tutta la forza di un titolo così promettente per testare le capacità della vendita di videogiochi "On demand" (a richiesta).
Non è detto che, nel caso l'iniziativa risultasse positiva, la Sega decida di supportare questa politica anche per i prossimi titoli. Buona visone!

MICROPROSE INGAGGIA CRICHTLOW E GAMETEK SI PRENDE NASH

Un nuovo membro della sezione marketing si è aggiunto alle già numerose fila dei dipendenti Microprose: il suo nome è Neil Crichtlow.
Neil ha lavorato per anni alla Ocean prima di passare alla Europress e infine approdare alla Microprose dove si occuperà della promozione dei titoli della linea simulazioni, primo fra tutti l'attesissimo Falcon 4.0 Un in bocca al lupo anche per Mr. Cricthlow.
Anche Frazer Nash, ex-pr della Interactive Magic, ha cambiato casa, la Gametek lo ha accolto nella sua schiera di collaboratori assegnandogli il compito di tenere i rapporti con la stampa europea (quindi anche con noi).

IL SOLE NASCENTE ILLUMINA IL NOSTRO DOMANI

www.RaisingSun.com è l'indirizzo Internet da tenere a mente. Si tratta di una neonata software house italiana che tra i suoi primi progetti ha sviluppato il Gioco dei Mestieri e delle Professioni (ricordate il demo su uno scorso CD di PC Game Parade?). Il gioco è stato finalmente completato e per chi non se ne ricordasse vi dico solamente che si tratta di un prodotto per tutta la famiglia il cui scopo è indovinare qual è la professione di un noto personaggio... proprio come la trasmissione che faceva Pippo Baudo l'anno scorso in TV! Cosa aspettate allora, se volete sapere chi è Rocco Siffredi, correte all'indirizzo Internet di Raising Sun e dite pure che vi manda PC Game Parade.

CHE ARIA SI RESPIRA AL MERIDIANO 59?



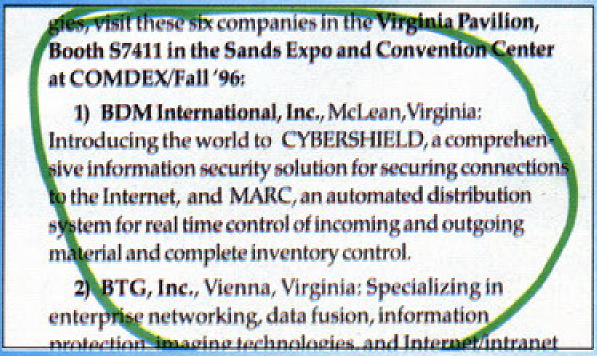
Internet e i giochi multiutente hanno iniziato a svilupparsi contemporaneamente fin dai primi anni '80. All'epoca il divertimento per più giocatori era racchiuso in una sigla: MUD (Multi-User Dungeon). Sebbene fossero basati su una semplice interfaccia testuale a comandi (esattamente come le prime e vetuste avventure), lo spirito di collaborazione e il divertimento che questi MUD scaturivano era immenso. Con l'inarrestabile ondata di modernizzazioni che ha colpito tutti i servizi offerti dalla rete, ecco comparire il primo gioco di ruolo con interfaccia grafica che dei MUD è il diretto discendente. Sviluppato dal 3DO studio (convertitosi a normale software house dopo il fallimento del progetto 3DO), Meridian 59 vi porterà nelle classiche ambientazioni fantasy, ma a differenza di altri giochi che a prima vista possono sembrare simili a questo titolo, non avrete nessuno scopo finale, se non il veder crescere il vostro personaggio e decidere cosa fare e quando farlo nella più assoluta libertà. Qualsiasi individuo incontrerete (eccetto ovviamente alcuni NPC come ad esempio l'oste della taverna e cose simili) avrà il suo corrispettivo umano, trasformando quindi una partita a Merdian 59 in un incredibile esperienza multiplayer. Aspettatevi al più presto una bella recensione nelle pagine della neonata Netrunning.

ZORK NEMESIS MANGIA SPAGHETTI?



Software&Co. Distributore per l'Italia dei titoli Activision ha annunciato la distribuzione della versione italiana di Zork Nemesis, l'ultimo titolo della gloriosa saga di Zork, iniziata quasi 10 anni fa. Nemesis sarà a tutti gli effetti il primo titolo legato a Zork ad uscire interamente in italiano, sia per quanto riguarda le varie sezioni filmate (i dialoghi sono stati doppiati da attori professionisti, e il quantitativo di questi ultimi è decisamente elevato) sia la parte testuale. Per chi si fosse perso la recensione di questa interessantissima avventura, ricordo che Nemesis utilizza un interfaccia grafica in prima persona decisamente interessante e di ottima qualità. La trama difficile ed intrigante (che si sviluppa su ben 3 CD) promette svariate ore di divertimento. Riuscirete a sconfiggere il perfido Nemesis? Ai posteri l'ardua sentenza...

BDM DIVENTA INTERNAZIONALE?



gies, visit these six companies in the **Virginia Pavilion, Booth S7411 in the Sands Expo and Convention Center at COMDEX/Fall '96:**

1) **BDM International, Inc.**, McLean, Virginia: Introducing the world to CYBERSHIELD, a comprehensive information security solution for securing connections to the Internet, and MARC, an automated distribution system for real time control of incoming and outgoing material and complete inventory control.

2) **BTG, Inc.**, Vienna, Virginia: Specializing in enterprise networking, data fusion, information protection, imaging technologies, and Internet/intranet

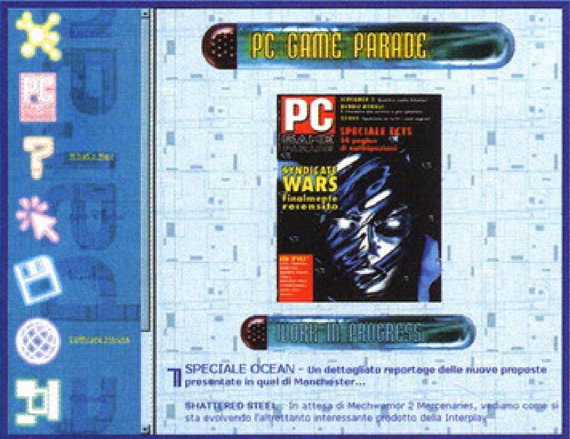
Gurdate cosa abbiamo scoperto leggendo il volantino di presentazione di una manifestazione estera (tale COMDEX): la presenza di una non ben identificata BDM International. Che il Petrullo senza dircelo abbia fondato la sua bella multinazionale? Sappiate che se dovessimo scoprire anche solo lontanamente una relazione tra il nostro caporedattore e la suddetta società, potremmo obbligarlo a comprarci a tutti una bella villa vista mare. Uomo avvisato...


PC
GAME
PARADE
HTTP://WWW.CONTATTO.IT/PCGAME

PC Game Parade on line

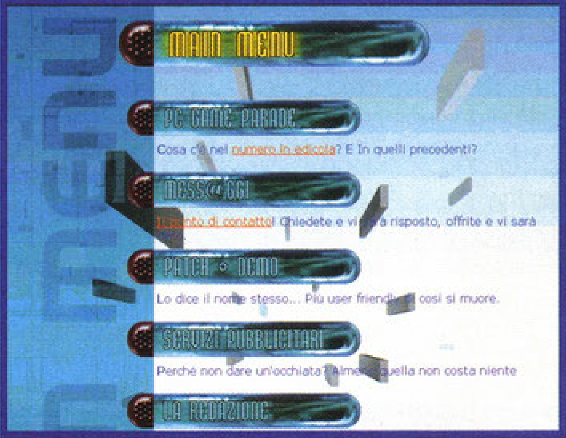
Come dire, il sito c'era già da più di un anno, volevamo cambiarlo, ma con tutti i problemi sulla rivista non ne abbiamo avuto il tempo... Sino ad ora!

a cura di Massimo "NKZ" Nichini



La pagina dedicata al numero in uscita... troverete la descrizione di tutti gli articoli presenti ogni mese, quindi controllatela spesso...

Una rivista giovane e vitale come la nostra non poteva certamente trascurare l'evento informatico di questa fine millennio: stò parlando ovviamente della mamma di tutte le reti, Internet per gli amici. Eh sì cari internauti, finalmente la vostra rivista del cuore (e se qualcuno prova soltanto a scambiarci per Cioé giuro che vengo lì e lo appiccio al muro...) ha la sua bella home page alla "location" www.contatto.it/pcgame/. A partire dal numero che avete fra le mani la rinata "Spazio Internet" (i lettori di vecchia data sicuramente ricorderanno la sua vecchia veste) si prenderà la briga di segnalarvi tutto quello che man mano comparira sulle nostre "neonate" (nel senso di fatte al neon... guardando le foto capirete il senso di questa battuta demenziale che, tengo a precisarlo, è stata partorita dalla mente del caro BDM) pagine.
Ma cosa vi aspetta nella nostra casa (perché ormai di posto di lavoro non si può più parlare, mancano solo le brandine e poi c'è tutto: radio, frigorifero, scaldatoast) virtuale?
In questo angusto, ma ipercinetico angolino del mondo potrete trovare informazioni sul numero in uscita, sulle anteprime e sulle recensioni presenti, sul contenuto del CD-ROM (elenco delle demo, degli speciali e di tutti quegli optional che il nostro instancabile Karim insegue e cerca per voi come solo un cane da tartufo dei videogiochi potrebbe fare), ma non solo.
Eh si cari amici, perché ci siamo detti "Facciamolo, pero' facciamolo utile !!!" e quindi abbiamo pensato ad una serie di servizi che sicuramente faranno felici tutti noi feticisti del pixel. E' già disponibile in linea, ad esempio, un bell'archivio contenente TUTTE le recensioni di TUTTI i numeri di PC Game Parade usciti dal lontano '92 ad oggi. Per ogni voce sono riportate le coordinate cartacee (numero e data di pubblicazione) nonché l'immancabile valutazione. Una cosa simile è stata fatta per le soluzioni, in modo da rendere più facile il reperimento dei numeri arretrati che (mannaggia a voi) vi sono sfuggiti. Qualcuno potrebbe obbiettare "Allora è soltanto un enorme archivione per farci capire cosa ci siamo persi finora?". Non pensateci neanche. Il nostro sito vuole essere uno strumento utile ed efficiente non soltanto per rintracciare informazioni sulla rivista (presente e passata), ma si prefigge di racimolare tutto ciò che di legato al mondo dei videogiochi è possibile trovare sparso tra un sito e l'altro. Ecco perché abbiamo previsto (e previsto significa "vogliamo farlo e lo faremo sicuramente appena risuciremo a ridurre ulteriormente le già poche ore dedicate al sonno e al nutrimento". Insomma, abbiate pazienza ancora qualche settimana) un'area dedicata allo shareware

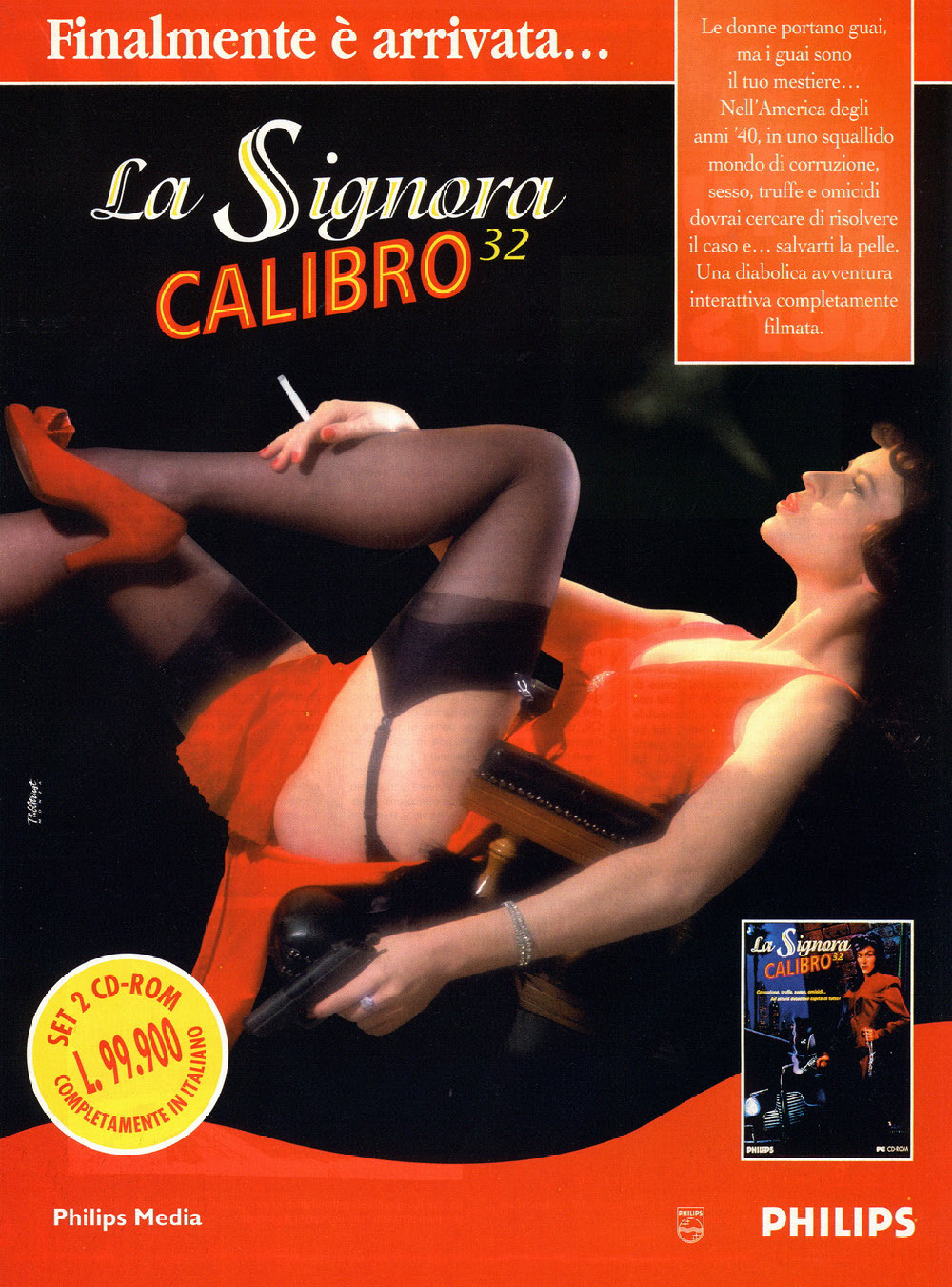


Il menù principale in tutto il suo splendore... e pensate che nella schermata non si vedono tutte le voci !!!

(quello utile e quello futile, tanto per coniare l'ennesimo motto) ed una dedicata alla raccolta di patch (quegli aggegiucoli tanto carini che a volte risolvono i problemi del vostro videogioco preferito) e demo (siamo o non siamo una rivista di videogiochi?), che appena saranno disponibili sono sicuro intaseranno il vostro hard disk in un baleno (bolletta Telecom permettendo, ovviamente). A coronare tutto quello che finora vi ho presentato (e già non mi sembra poco, pensate che è solo l'inizio...), a breve potrete conoscere i faccioni di tutti quegli animali urbani che bazzicano nelle sale della redazione, scrivendo articoli e imprecando contro i mai abbastanza imperfetti computer dell'ufficio, che rispondo alla definizione di "redattori". Queste schede (alcune, tra le quali la mia, ben comparirebbero su riviste come Airone e cose simili...), permetteranno anche a voi di fare quattro risate guardando i nostri volti e soprattutto finalmente potrete riconoscerci per strada e tirarci le mazzate che sono sicuro sognate da sempre di darci (soltanto per tutte le stupidate con le quali riempiamo i nostri pezzi ne avreste il sacrosanto diritto). Lo spazio oramai è finito e quindi vi saluto e vi ricordo che per qualsiasi commento, suggerimento o critica al nostro spazio telematico è sempre attiva la nostra **E-Mail pcgame@contatto.it**



Rivista, CD-ROM e sito internet.... e poi non dite che ce ne stiamo in panciolle!


Finalmente è arrivata...
Le donne portano guai, ma i guai sono il tuo mestiere... Nell'America degli anni '40, in uno squallido mondo di corruzione, sesso, truffe e omicidi dovrai cercare di risolvere il caso e... salvarti la pelle. Una diabolica avventura interattiva completamente filmata.
La Signora CALIBRO 32
SET 2 CD-ROM
L. 99.900
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
La Signora CALIBRO 32
PHILIPS
PC CD-ROM
Philips Media
PHILIPS

Il futuro? Sarà so corsa per la vita!

A cura di Stefano Gradi

Come forse avrete capito in questi mesi, sono un grande estimatore dei giochi di guida, in quale ambito non mi interessa, possono essere di Formula Uno, di rally, futuristici o chissà cos'altro; l'importante è che io possa aver la sensazione di sfrecciare attraverso un mondo virtuale con la strada che si rimpicciolisce sempre più, con avversari che si scansano solo a vedermi, con curve che sembrano diventare sempre più strette, con il joystick che trema a causa delle vibrazioni che l'alta velocità comporta.
Purtroppo in occasione della mia prima recensione "in esterni" è accaduto quello che ormai tutti voi sapete, non avendo voglia di ripetere la stessa esperienza, ho deciso di muovermi per Milano con i mezzi pubblici. Non lo avessi mai fatto! Tutto sembrava accanirsi contro di me, il 19 che non arrivava mai, la 90 che non riusciva a proseguire a causa di un'automobile parcheggiata in doppia fila, il metrò che ho dovuto aspettare per ben sette minuti a questo punto diventati preziosi (tutti quelli di voi che abitano a Milano sanno che i treni si susseguono a brevissima distanza, è molto raro aspettare per più di tre-quattro minuti), la via nascosta agli occhi del mondo e il numero civico che sembrava non esistere.
Per fortuna dopo un mesto peregrinare su e giù per via Anfiteatro, lungo circa un quarto d'ora (tengo a precisare che avevo perso l'indirizzo esatto e il tentativo di conoscerlo telefonando al 12 è svanito quando l'operatore mi ha assicurato dell'inesistenza della società da me richiesta), sono giunto con un "leggero" ritardo agli uffici della divisione italiana della Ubisoft (che ricordo essere di origine francese). Al mio arrivo ho trovato ad accogliermi la simpaticissima Angela, il buon Franco e l'indaffaratissima Roxanne, tutti preoccupati del mio ritardo e pronti per presentarmi l'ormai attesissimo Pod.
Avendo ascoltato con attenzione tutti i racconti delle persone che già avevano avuto modo di provarlo, non vedevo l'ora di poter toccare con mano quello che si preannuncia come uno dei giochi più "caldi" dell'inizio del 1997.
Finora avete sentito parlare di Pod come di un videogioco che sconvolgerà i normali parametri di valutazione, ma cos'è Pod, cosa vuol dire quel gruppo di tre lettere, come è nato e perché dicono tutti che sarà incredibile?
Ok, andando con ordine penso di riuscire a rispondere a queste domande in modo sufficientemente completo, o almeno ci proverò.
Uno degli obiettivi principali dei programmatori era quello di riuscire a scrivere una trama che calasse il giocatore nell'atmosfera vagamente cyberpunk, il coinvolgimento è stato uno degli elementi prevalenti durante la fase di progettazione e di sviluppo.
Dovete sapere che, in un lontano futuro, gli umani colonizzeranno una buona parte dei pianeti del sistema solare; tra questi c'è anche lo che, oltre a essere la famosa vacca di Giove (Zeus), è anche uno dei satelliti di Giove (il pianeta).
La vita scorre tranquilla per alcuni anni fino a che, per errore, viene liberata una sostanza verdognola chiamata Pod: una specie di plasma viscido e schifoso (tipo Blob) che, a contatto con l'ossigeno, esercita un'azione corrosiva su qualsiasi tipo di materia. Le autorità del luogo tengono nascosto l'accaduto fino a che non si presenta l'obbligo di evacuare il pianeta. Infatti, quando ormai la popolazione viene a conoscenza delle conseguenze successive al fuoriuscire del Pod, è troppo tardi, non c'è più nulla da fare, bisogna solo pensare a salvare la propria pelle cercando di tornare sulla Terra. I più fortunati riescono ad andarsene senza problemi, ma gli altri, dato l'esiguo numero di navicelle, sono costretti a lottare per aggiudicarsi gli ultimi posti disponibili.
Qualche giorno ancora e l'astronave rimasta è soltanto una, con un unico posto disponibile; chi sarà il fortunato che potrà salvarsi dall'imminente distruzione del pianeta?
I pretendenti sono tanti, bisogna quindi trovare il modo di istituire una competizione, il problema è come, visto che ormai esistono poche materie prime disponibili. A qualcuno viene



Il wireframe è stato condito con poligoni, texture, effetti luce e altre "godurie visive". Il piatto finale mi sembra di tutto rispetto.



Un altro disegno del progetto originale, a me è piaciuta molto la tonalità dei colori. Nel gioco però tutto avrà un aspetto più metallico.

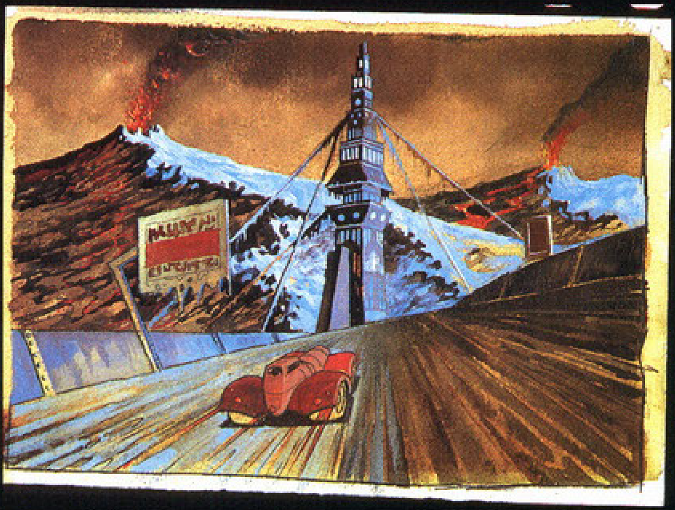
lo una grande

Se ben vi ricordate, a Settembre ero stato a provare Screamer 2 negli uffici della Milestone e lo stesso pomeriggio ho avuto un "piccolo" incidente in macchina. Questa volta però mi sono premunito: ho fissato l'appuntamento per le ore pomeridiane e per arrivarci ho preso il tram...

un'idea formidabile: organizzare un campionato di corse automobilistiche con vetture costruite con vecchi rottami; alla fine il vincitore si aggiudicherà l'ultimo posto disponibile. Pod è quindi una vera e propria corsa per la vita.
Voi naturalmente prenderete parte al campionato e dovrete cimentarvi lungo 12 circuiti ambientati tra le rovine di Io. Lotterete con ogni mezzo, la posta in gioco è troppo alta!
Da quello che ho avuto modo di provare con mano, l'atmosfera che si prova durante il gioco sembra essere qualcosa di fenomenale, prima che un gioco di corse, sembra essere una vera e propria avventura.
Una piccola curiosità: Pod era il nome in codice del progetto iniziale, in attesa di trovarne uno definitivo i programmatori hanno distribuito ai betatester una prima versione con quel nome, con l'incarico di studiarne uno nuovo che fosse adatto al tipo di gioco.
La stragrande maggioranza di loro fu del parere che Pod fosse un nome immediato e d'effetto, l'ideale per quello che dovrà essere il nuovo metro di paragone dei giochi di corsa.
Per riuscire in questo intento il team di sviluppo, prima di partire con il progetto, ha esaminato oltre 75 titoli automobilistici disponibili al momento su quasi tutte le piattaforme esistenti (tra cui Vroom, Ridge Racer, Mario Kart, F-Zero, F1GP, Virtua Racing) e ne ha analizzato tutti i pregi e i difetti; secondo il loro intento, Pod dovrà essere il migliore in assoluto.
La durata complessiva del progetto è stata pari a 17 mesi, ora il programma è in fase di debugging e testing finale e dovrebbe essere pronto per l'inizio di Marzo del prossimo anno.
L'equipe di lavoro è composta da più 100 persone, ma lo zoccolo duro del team comprende 15 ingegneri programmatori, 10 grafici 2D e 3D, 3 game designer e un tecnico del suono.
Per questo mese terminiamo qui, il mese prossimo troverete la seconda parte del servizio nella quale vi descriverò soprattutto le caratteristiche tecniche e le prime impressioni avute; in attesa della recensione finale che dovrebbe (il condizionale è assolutamente d'obbligo in questi casi) apparire sul numero di Febbraio.
Per riprendere il discorso che stavo facendo in apertura: subito dopo la visita alla Ubisoft dovevo recarmi a Radio Deejay per parlare con Albertino a proposito di Internet, di computer e di videogiochi e farvi un resoconto nelle pagine di Music 4 the People (ehi, avete già visto che sono due?). Bene, sapete che è successo? C'è stata confusione con gli appuntamenti e mentre io arrivavo in radio, lui stava andando da un'altra parte, lasciandomi così senza gli argomenti preparati per la rubrica da consegnare la mattina dopo. Io sono convinto sempre più che visionare giochi di guida, in locali che non siano quelli della redazione o quelli del loco natio, porti una sfiga tremenda; la prossima volta mi porterò dietro cornetti rossi e ferri di cavallo per scongiurare eventi negativi (l'unica buona notizia deriva dal fatto che ho appena ridefinito l'appuntamento di cui sopra, per cui sul prossimo numero dovreste trovare quello che per forza di cose è saltato su questo).

Pod

DATA	Febbraio 96
FORMATO	Windows 95
GENERE	Guida Arcade
SOFTWARE HOUSE	Ubi Soft


Da questi schizzi si può comprendere il grande lavoro occorso per creare l'atmosfera di gioco, indubbiamente i grafici della Ubisoft ci sanno fare...


Un auto impegnata ad affrontare una curva, pensate che questa è tutta grafica calcolata in tempo reale.



uello che vedete non è un plotone d'esecuzione, semplicemente vi stanno informando degli obbiettivi della vostra prossima missione: in bocca al lupo!



Avete devastato mezza base nemica e ancora non vi sentite soddisfatti? Provate a trucidare un altro centinaio di nemici e fatemi sapere...

Bethesda lancia le reti nel cielo...

Dopo Terminator: Future Shock l'allegra (???) banda di T-1000 e compagni ritorna più cattiva che mai....

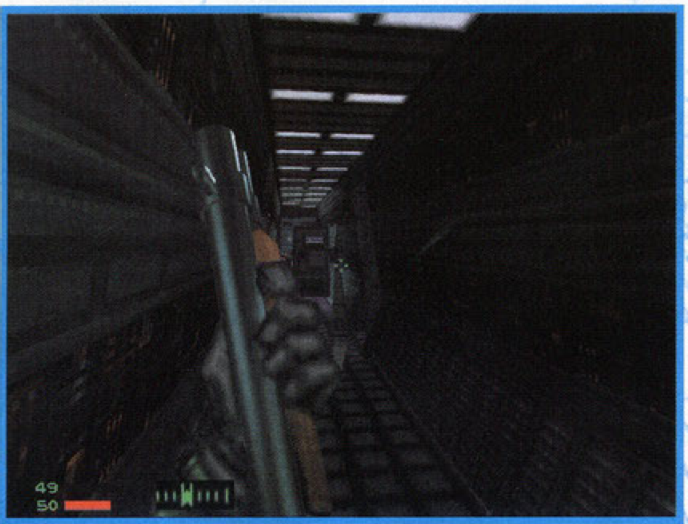
a cura di Massimo "NKZ" Nichini

Skynet

- Data: Primi mesi del 97
- Formato: MS-DOS/Windows 95
- Genere: Azione
- Software house: Virgin Interactive Entertainment

Fin dai tempi del primo film della serie Terminator (chiamarla serie forse è un po' esagerato... alla fine sono usciti solo due film) una domanda pervade il mio poco reattivo e decisamente molto oberato cervellino (giusto un appunto: molti si saranno chiesti per quale motivo spesso e volentieri mi prendo per i fondelli da solo: sapete com'è, preferisco fare della sana autoironia... almeno frego sul tempo quei "simpaticoni" dei miei colleghi che adorano battibeccare allegramente sui difetti fisici e mentali che affliggono come una spada di Damocle noi poveri esseri chiamati redattori... vero carissimo AFC?): ma perché un prodotto dell'avanzata tecnologia del futuro dovrebbe sentire il bisogno di conciarsi come un figaccione anni '80 con tanto di chiodo e occhiali da sole? Questo significa che tra qualche anno ci ritroveremo con un nuovo sistema operativo alla "95 Finestre" che appena aperto ti spara a video delle frasi tipo "Uè, ci sto' troppo dentro", "Bella lì", "C'hai un palo di memoria RAM" e cose simili?
Divagazioni sociali e grammaticali a parte (come se il Billy di vaccate non ce ne mettesse già abbastanza dentro i suoi prodottoni!), bisogna ammettere che il filone della science fiction e del cinema fantascientifico in generale, con i due film che hanno per protagonista l'ipertrofico Schwarzenegger (qualcuno mi ha riferito che in tedesco il cognome di Arnie suona molto simile a "negro nero": io non lo farei mai, ma se qualcuno se la sente di chiedere al carissimo Schwartzy se è vero, me lo faccia sapere che gli mando una bella cartolina direttamente nell'ospedale dove lo ricovereranno...) hanno sicuramente guadagnato molto in popolarità (non fraintendetemi... non che Terminator non sia qualitativamente gradevole... solamente, e questa è una valutazione molto personale, lo reputo un film un po' troppo "leggerino", specialmente se paragonato alle produzioni più recenti proposte dai colossi americani).
Nel mondo dei videogiochi molti titoli si sono fregiati del prestigioso titolo del colossal hollywoodiano: con il passare degli anni abbiamo visto "scorrere" sui nostri monitor Terminator 2029 prima, seguito da Terminator: Rampage e infine da il più recente Terminator: Future Shock. Tutti i titoli sopracitati hanno un fattore comune che si chiama Bethesda, il famoso gruppo di sviluppatori molto prolifico in questi ultimi mesi dell'anno (come tutti i gruppi che fanno capo alla Virgin, come dire: grazie tanto Dougl).
Cosa ci proporrà questo ennesimo gioco d'azione in soggettiva (mi sono proprio rotto di usare questa definizione... è ora che qualcuno inventi un termine per definire la categoria, altrimenti prima o poi il mio Word si rifiuterà di salvarmi un





Il fucilazzo è un classico di questo tipo di giochi, e spesso e volentieri fa anche discretamente male, ma come funzionerà contro i temibili T-1000?



Il nostro eroe si prepara a lanciare un bel regalino contro i malcapitati cattivoni. Potenza dei raggi laser!

file che contiene questa schifezza lessicale e io sarò costretto a scrivere gli articoli con carta e calamaio come fossero dei preziosi manoscritti di un frate certosino del XV secolo... Lo ammetto, sono un po' catastrofico oggi)?.

A detta degli stessi programmatori il gioco non avrà degli elementi totalmente rivoluzionari e innovativi (lo schema di gioco è quello ben collaudato di Quake e soci), ma piuttosto sarà un miglioramento del precedente titolo con qualche caratteristica davvero interessante. Il motore implementato è l'ultima versione dell'Xngine (che arriva dritto dritto da Daggerfall), ulteriormente pompato e perfezionato per garantire una cariolata di sano divertimento casalingo.

Skynet prevederà due differenti modalità di gioco, un single player mode, che proporrà una serie di missioni seguendo una trama ben definita (praticamente dovrete cercare di distruggere un'arma nucleare ben nascosta all'interno del quartiere generale di Skynet, la famosa rete di computer che controlla i famosi robot cromati, e con essi tutto il mondo di Terminator), e un multiplayer deathmatch sul quale sarebbe meglio spendere qualche parolina in più.

Di solito le modalità multiplayer di questo genere di giochi si risolvono in un'azzuffata totale globale, e capita veramente di rado di volersi fermare un attimo a pianificare una strategia d'attacco e cose simili. Terminator: Skynet, da questo punto di vista, approfondisce ulteriormente la questione e propone un approccio molto meno superficiale: alla Bethesda hanno infatti pensato di proporre tutta una serie di personaggi tra cui scegliere il proprio rappresentante nel network game (ci sarà anche uno sfavillante T-800!), ognuno con caratteristiche che lo differenziano dagli altri. Sarà inoltre possibile guidare mezzi corazzati e impossessarsi dei quartier generali degli avversari (pensate: vi piazzate sopra al QG di un vostro amico e aspettate che torni, lui apre la porta e BLAM! Occomemidiverto...).

Sempre a riguardo del gioco multiutente va detto che per giocare Terminator:
Skynet su una rete basterà procurarsi una sola copia del videogame: si poteva fare anche con tanti altri giochi, ma questa è la prima volta che qualcuno pensa di sottolineare questa importante caratteristica, visto che non tutti possono spendere una milionata per giocare in rete con una decina di amici (o meglio ancora visto che nessuno ha una decina di amici che si comprano tutti lo stesso gioco!).

In entrambe le modalità di gioco si potranno utilizzare 17 (complimenti per la scelta...) armi differenti e una quantità non ben precisata di mezzi terra-aria (mai visto uno che fa parapendio imbracciando un fucile laser?). Aggiungete, a giusto condimento di quanto già detto, tutta una serie di "features" che vanno dal supporto di periferiche di Realtà Virtuale (come ad esempio il VFX1) alle modalità grafiche SVGA a 640x480 (il gioco upgraderà anche il precedente Future Shock a questa risoluzione) e avrete un quadro più o meno completo di quello che ci aspetta all'inizio del '97, data entro la quale è prevista la release ufficiale di questo devastante e devastato giochillo.

Noi attendiamo trepidanti (vabbe', non esageriamo, diciamo discretamente interessati, che è più "Politically Correct") di potervi fornire un resoconto dettagliato al più presto, fino ad allora...

Hasta la vista baby! (erano seeecoli che volevo scriverlo... Ah, le piccole soddisfazioni della vita...).



Ogni personaggio di Skynet è definito da una scheda che riepiloga le caratteristiche del tizio. State attenti a chi scegliete, potreste pentirvene...



Questo Terminator è pronto a ribaltarvi per bene... Forse non gli piace il vostro look...

Le terre della credenza ritornano...

...No, non avete capito male. Non stò parlando né del famoso mobilificio "isole comprese", né, sbagliando, mi volevo riferire alle terre della "Crescenza"... Si parlava di Lands Of Lore 2, e la battuta era "Credenza = Leggenda"... Vabbè, provate a leggere l'articolo, magari è meno penoso...



Pensavate fosse un RPG? Sbagliato, è il Tie-In di Laguna Blu...



In questa cantina potrebbero esserci molti oggetti utili...

Lands of Lore è uno di quei nomi che mi riportano ad alcuni anni fa, quando la vita spensierata e relativamente "libera" di liceale mi permetteva di passare pomeriggi e/o serate in compagnia di un gruppetto di amici a discutere su chi avesse l'armatura più bella o chi fosse il più potente in uno scontro diretto. Esatto ragazzi, il vostro buon NKZ era, come tante altre persone più o meno dichiarate, un giocatore di ruolo convinto, di quelli che si sentono male se durante una partita qualcuno osava lontanamente chiamarmi per nome (o meglio, per quell'amato/odiato soprannome del quale NKZ è soltanto un mero tentativo di sviare almeno voi, onorata platea di PCGP) invece di utilizzare quello del mio personaggio.
Il mio essere RPGista mi ha permesso di attraversare tutte le fasi del cambiamento dei giochi di ruolo (giochi di carte, board game alla Blood Bowl e cose simili) fino all'inevitabile ma doloroso "disinnamoramento forzato" (che tradotto significa "Ma dove lo trovo il tempo per giocare di ruolo?") dell'ultimo periodo. Tutto questo enorme amarcord mi porta a parlare delle differenze tra due mondi così legati, ma allo stesso tempo così lontani come possono essere gli RPG veri e quelli virtuali. La grossa differenza (incolmabile, secondo il mio modesto punto di vista) fra i due "role" consiste fondamentalmente nella marcata mancanza di immaginazione di un computer che, per quanto dotato di complessi algoritmi non è e non sarà mai capace di sostituire completamente un uomo nel delicato ruolo di arbitro totale e universale (master, per chi ne mastica un po' di stè cose). Questo ha portato i giochi di ruolo su computer ad essere sterili, dotati di trama costrittiva e per niente flessibile, diametralmente opposti al concetto stesso di RPG che tanto impazzava nel mondo "reale". Uso il passato perché gli ultimi anni ci hanno proposto un curioso paradosso: mentre i giochi di ruolo veri e propri evolvevano in versioni piatte e "fredde" (vedi i vari giochi di



Non ci crederete, ma questo tigrotto ha delle serie crisi di identità...



Vi siete ricordati di portare dietro le catene da neve? No? Allora mi sa che sono guai...

INTERVIEW

Qualche domanda su Lands of Lore 2

Abbiamo fatto qualche domanda al disponibilissimo Rick Gush, produttore e sceneggiatore di Lands of Lore 2. Ecco cosa è saltato fuori da questa tempesta di domande: luci, ciak, Azioone!

PCGP: Quanto tempo avete impiegato a sviluppare il gioco?
Rick Gush: Lands of Lore è un progetto molto complesso, e il suo sviluppo ci ha occupato per più di tre anni. Il tempo impiegato per realizzare LoL2 esattamente come lo vogliamo è sicuramente il riflesso di tutti i miglioramenti che, costantemente, cerchiamo di approntare al motore grafico e alla struttura del gioco.

PCGP: Quante persone hanno lavorato al progetto?
RG: Il gruppo di sviluppatori è composto da 10 persone (2 programmatori, 2 designers e 6 artisti), che hanno
incominciato appunto 3 anni fa a sviluppare LoL. Tante altre persone, con il passare del tempo, hanno dato il
loro apporto al gioco. Pensa che stilando una lista dei collaboratori per fare le magliette del "LoL Team" è saltato fuori un numero superiore a 50 collaboratori, e questa lista non include gli attori, il personale di scena e tutti i tester che hanno provato il gioco!

PCPG: Quali sono le caratteristiche principali di LoL2?
RG: Sicuramente il motore grafico 3D è la caratteristica più evidente del gioco. Costruire gli ambienti è stato molto pesante e discretamente complicato. Anche l'intelligenza artificiale e le "reazioni naturali" dei personaggi non giocanti (i mostri) sono da citare per la loro complessità... Sono sicuro che piaceranno molto!

PCGP: Quali sono le principali differenze tra Lands of Lore 2 e il suo predecessore?
RG: LoL1 era un gioco bidimensionale e piatto, mentre il mondo di LoL2 non è soltanto tridimensionale, ma è anche e soprattutto profondo. Faccio un esempio. Il primo Lands of Lore aveva tanti, tantissimi, rompicapi, alcuni decisamente fuori luogo (ma dove si è mai vista una leva in una palude?). In LoL2 i rompicapi ci saranno sicuramente, ma oltre ad essere più "naturali" non daranno la sensazione di "rompicapi astratti", cioè fini a se stessi. Un'altra differenza notevole tra i due giochi è il diverso approccio alle relazioni tra personaggi: nel primo titolo chiunque si incontrava era o buono o cattivo, in LoL2 esiste una varietà di possibili relazioni, e il giocatore potrà decidere se farsi amici o nemici o qualsiasi cosa vorrà...

PCGP: LoL2 è un gioco basato sulla strategia o sull'azione?
RG: LoL2 Richiede che il giocatore sia a suo agio sia con la strategia che con i frenetici combattimenti.

PCGP: Sapresti spiegare le differenze tra il vostro titolo e gli ultimi RPG (per esempio Daggerfall)?
RG: Daggerfall è un gioco nel quale il plot principale non è così costrittivo (in pratica si può anche non seguirlo del tutto) come in LoL2, anche se mi piace pensare a LoL2 come ad una via di mezzo tra Daggerfall e i classici RPG dove la trama lineare non permetteva al giocatore di prendere decisioni importanti. Insomma a differenza di altri RPG LoL2 non racconterà una storia, ma permetterà al giocatore di sceglierne una tramite le proprie azioni.

PCGP: Potresti spiegare che importanza ha la magia all'interno del gioco?
RG: Ci sono sei gruppi di incantesimi (Spell Groups), ed ognuno di questi permette 5 differenti caratterizzazioni all'interno del gruppo. Oltretutto esistono una serie di oggetti magici che possono essere usati indipendentemente o congiuntamente con i gruppi di incantesimi.

PCGP: Quante classi di personaggi saranno disponibili.?
RG: Posso dirti soltanto che il giocatore impersonerà Luther, figlio di Scotia. Gli altri personaggi aiuteranno o complicheranno la strada per il successo a seconda di come il protagonista sarà capace di convincerli a cooperare.

PCGP: Quali sono le principali caratteristiche grafiche e sonore del gioco?
RG: Il motore grafico è stato progettato per visualizzare più grafica, con più colori nella maniera più veloce possibile. Gli algoritmi che gestiscono il sonoro sono anch'essi molto curati e contribuiranno a creare un'atmosfera unica e intrigante. Lasciami dire che l'aspetto grafico ha comportato un enorme impegno da parte dei programmatori per fare in modo che tanta complessità non andasse a discapito della fluidità e velocità del motore (date un'occhiata alle foto per capire a cosa si riferisce NdNKZ).

PCGP: Cosa ne pensi delle nuove schede di accelerazione 3D?
RG: Tutti quanti tra poco avremo una di queste schede montate sul nostro PC, ma ora come ora non siamo ancora disposti a credere che una significante porzione del nostro pubblico abbia già comprato una scheda 3D. Per questo LoL non utilizza nessun tipo di accelerazione grafica hardware.

PCGP: Qual'è il punto di partenza della storia? Inizia forse dove ci ha lasciati LoL1?
RG: Nel momento in cui abbiamo deciso quale dovesse essere il punto di partenza di LoL2 ci siamo chiesti "Qual'è il personaggio più intrigante di LoL?". A tutti quanti piaceva il misterioso oracolo chiamato Draracle, il bellissimo mistico Gladstonian e il suo tirapiedi Bacatta. Poi ci siamo ricordati di Scotia, la sacerdotessa infernale, ma quest'ultima era morta, così abbiamo "scovato" suo figlio Luther che era soltanto un innocente al quale era passato in mano il controllo del regno materno. A quel punto abbiamo deciso che l'eredità materna avrebbe afflitto Luther sottoforma di un'incontrollabile maledizione e... Il gioco è fatto!

PCGP: Quante locazioni si potranno visitare?
RG: Questo dipende da quanto sarà bravo il giocatore a esplorare LoL2. Per finire il gioco infatti si possono anche visitare solo 12 delle aree previste, ma nessuno vi vieterà di gironzolare alla ricerca di tesori, informazioni e aiuti preziosi.

PCGP: Il gioco sarà per Windows 95, per DOS o per entrambi ?
RG: LoL2 è stato sviluppato per DOS, ma funzionerà benissimo in finestra sotto WIN95.

PCGP: Cosa ne pensi degli ultimi sviluppi degli RPG (giochi da tavolo, di carte ecc.)?
RG: Io credo che nulla potrà mai sostituire l'interazione umana che è la base del successo di questo genere di giochi, e per questo sono scettico nei confronti dei giochi di carte e cose simili. Creare un gioco di ruolo su computer significa dotare quest'ultimo di più elementi possibili affinché possa sostituire il master nel miglior modo possibile.

PCGP: Cosa ne pensi del mercato italiano?
RG: Io amo i giornalisti italiani, e tengo i vostri giornali sulla scrivania del mio ufficio. I nostri "pezzi grossi" sono però scettici sull'effettiva validità di una traduzione in italiano dei nostri prodotti. Per piacere, provategli che si sbagliano! Vorrei tornare a Torino per localizzare un gioco...

PCGP: Per finire, Cosa ci puoi dire dei vostri progetti futuri?
RG: Lands of Lore 3 e 4 (!!!) sono già in lavorazione. In futuro contiamo di implementare ancora più interazione tra i personaggi, ampliare la storyline ed è prevista anche una modalità multiplayer su internet, ma tutto è ancora da vedere.



Quiz: Questa torre è A- La casa di un mago infoiatissimo B- La dimora del fortunatissimo Zolthar. A voi risolvere il test!



Eppure io la disinfestazione in cantina giuro che l'avevo fatta fare...

carte di cui sopra) gli RPG digitali acquisivano a tratti quel concetto di libertà che sembrava dimenticato, riducendo parte dell'incolmabile divario tra i due generi. Giust'appunto il mese scorso avete letto la recensione di Daggerfall, vera e propria illuminazione per nostalgici come il sottoscritto: un gioco che, nonostante abbia comunque delle grosse limitazioni (tipo: potete giocare quanto volete ma se volete arrivare ad una fine diversa dalla morte accidentale dovete per forza seguire la trama), vi permette di decidere cosa fare, se essere un buono, uno di quelli che difendono i deboli a spada tratta, o se andare in giro per il mondo ad ammazzare tutti, re guardie,

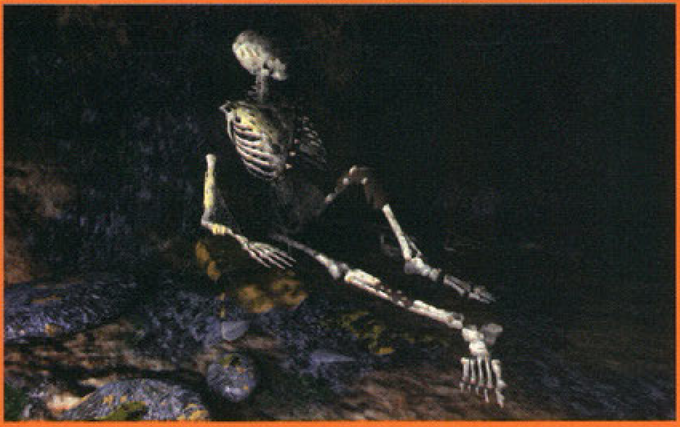


Questa cittadella elfica non ricorda il popolo degli alberi di Star Wars?

semplici contadini ecc. E' ovvio che alla fine fare il cattivo annoierà a morte (anche perché il gioco non contempla questa eventualità fino in fondo), ma il solo fatto che si possa almeno scegliere è, sempre dal mio punto di vista, un grosso passo avanti. Sento già delle voci che urlano "Avevi detto Lands of Lore 2, la smetti di fare l'Alberoni della situazione?": avete ragione, arrivo subito al punto. LoL2 si pone esattamente tra i rigidissimi vecchi RPG e il dispersivo, ma intrigante Daggerfall. In pratica con il nuovo prodotto Westwood potrete prendere le vostre decisioni, scegliere con chi allearvi e dove andare, ma allo stesso tempo avrete una certa serie di "percorsi narrativi" nei quali avventurarvi (in pratica a seconda delle vostre azioni finirete in una trama leggermente differente, permettendovi di arrivare a finali, conseguentemente, diversi).
In Lol2 il protagonista è Luther, un figlio di... sacerdotessa demoniaca (sostituite alle ultime due parole quello che volete, io non vi ho detto nulla) al quale è rimasta una strana eredità, diciamo una maledizione. Riuscirà il caro Luther a sconfiggere la sua stessa "anima nera" e con essa il destino del (suo) mondo? E soprattutto, noi giocatori potremo finalmente dire la nostra in maniera decisiva ai fini della storia? A queste e ad altre mille domande risponderà il gioco stesso e la sua recensione (presto, presto.... fidatevi!), ma nel frattempo mi preme introdurvi la gentile intervista rilasciataci da uno degli sviluppatori di LoL2, il gentilissimo Rick Gush. Ok, il mio spazio è finito, ma prima di salutare volevo ricordarvi che le pagine della posta sono aperte a qualsiasi vostro commento sulla questione RPG e intelligenza artificiale. Insomma maghi e guerrieri di tutto il mondo, dite la vostra!

Lands of Lore

- Uscita: Inizio '97
- Formato: DOS
- Genere: RPG
- Software house: Westwood Studios



Questa è la fine che vi aspetta se non sarete più che scaltri. Uomo avvisato...



L'orco non sembra aver gradito molto il vostro intervento...


athena
SE TUO FIGLIO VUOL NAVIGARE CON MARIO,
NON COMPRARGLI UNA BARCA

WORK IN PROGRESS

In viaggio nel paese dell'argilla...

Ammettetelo, da piccoli tutti avete giocato con il Pongo, il Didò o come diavolo lo volete chiamare. Anche i programmatori di The Neverhood lo facevano e, fortunatamente per noi, non hanno mai smesso.

A cura di Karim "Pongo" De Martino

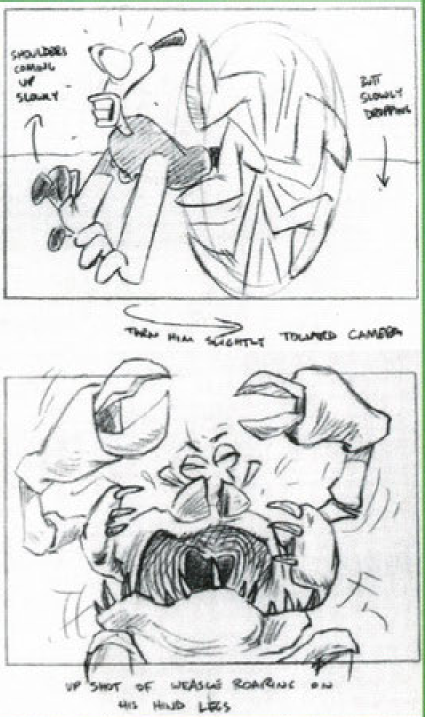
Il primo gioco che mi è venuto in mente giocando al demo di Neverhood è Clay Fighter, ve lo ricordate? E' un picchiaduro di un paio di anni fa, i cui personaggi erano realizzati interamente con argilla colorata. Per realizzare le animazioni, i pupazzetti di pongo venivano spostati di alcuni millimetri per volta e fotografati in modo da ricreare tutti i frame. I ragazzi della Neverhood (che è anche il nome del team di sviluppo) hanno utilizzato la stessa tecnica, realizzando però un'avventura grafica del tutto particolare e innovativa.

Molti di voi probabilmente non avranno mai sentito parlare della software house creatrice di The Neverhood, si tratta infatti della DreamWorks Interactive, i cui capoccia sono un tale sconosciuto che risponde al nome di Steven Spielberg e un certo Bill Gates che mi pare di aver già sentito da qualche parte. Naturalmente anche se i due tizi in questione fossero un famoso regista e l'uomo più ricco del pianeta, la cosa non influirebbe minimamente sul giudizio di questo gioco, che visto così promette davvero molto bene.

La storia narra di un mondo realizzato interamente in argilla da una divinità che ha il simpatico e soprattutto utile potere di dare la vita a oggetti inanimati. Pensate che bello: dare vita ad una padella, oppure ad un rotolo di carta igienica, così finalmente si potrebbe difendere da quel cane della pubblicità che la porta sempre in giro per la casa o da quel pazzo che gli attacca i palloncini e la spedisce al decimo piano. Scusate la digressione e torniamo al nostro mondo di argilla: purtroppo le cose non vanno tanto bene, infatti tra tutti gli abitanti ce n'è uno un tantino birbone, un tale Klog, che decide di imporsi con la forza sui suoi pacifici connazionali. Sarà allora compito vostro, nei panni di Klayman (originalissimo nome la cui traduzione in italiano è qualcosa come "L'uomo d'argilla"), salvare il vostro mondo, affrontando diversi rompicapi e indovinelli vari per un totale di più di 40 ore di gioco.

A questo punto potrei parlarvi di come è bello graficamente il gioco o delle simpatiche gag che lo farciscono a dovere, ma siccome un demo vale più di mille parole, vi invito a giocare quello che trovate sul CD-ROM allegato alla rivista per testare di persona la demenzialità del gioco. Non vorrei rovinarvi la sorpresa delle divertenti trovate che i simpatici ragazzi della Neverhood hanno inserito nel demo, ma è d'obbligo aggiungere qualche altra informazione che non si possono ricavare dalla versione dimostrativa.

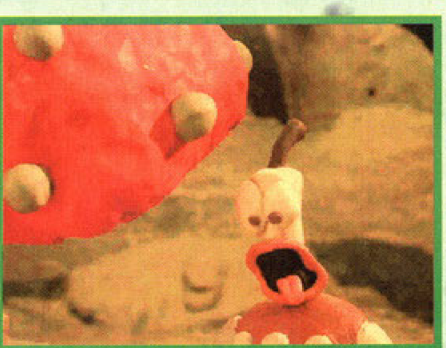
La struttura di gioco è molto complessa e ci sono parti molto simili a un platform game e altre in prima persona, molto più simili ad un film interattivo. Naturalmente in entrambi i casi tutta la grafica è realizzata in argilla e l'interazione con il fondale è quasi completa. Si può per esempio premere pulsanti, attaccarsi a funi che spuntano dal soffitto oppure spostare gli oggetti a proprio piacimento. Quello che davvero colpisce del gioco, oltre al martello da 300 chili che trovate nella seconda schermata, è il profondo umorismo che pervade qualsiasi azione del nostro personaggio, vi farà ridere semplicemente vederlo camminare e, quando volerà da una parte all'altra dello schermo in balia dei suoi avversari, sarete letteralmente piegati in due dalle risate. Qualcuno starà pensando "OK, è divertente, ma questo non è sufficiente per decretarlo un buon gioco!". Avete ragione, quindi vi consiglio di giocare il demo sul CD in attesa di una più esauriente recensione



Alcuni schizzi realizzati a mano che ritraggono il nostro eroe e uno dei suoi avversari.



Il nostro eroe sarà anche di Pongo, ma sono sicuro che non uscirà del tutto indenne dal volo che sta facendo.



Io ti avevo avvisato di non mangiare quelle merendine con più latte e meno cacao.



Notate l'accuratezza della modellazione nei fondali e nel mezzo su cui viaggia Klayman.

Never Hood

DATA	Imminente
FORMATO	Windows 95
GENERE	Avventura
SOFTWARE HOUSE	Microsoft



athena
Mario
il tuo amico PC
Navigation Ready
Super Sound
High Speed
E' arrivato Mario, il tuo amico PC!
Ci farai subito amicizia e con lui potrai lavorare, giocare, suonare, disegnare, navigare su Internet, scoprire il mondo dell'informatica e fare un sacco di altre cose. Mario è un amico coi fiocchi: va come una scheggia, ha una memoria eccezionale, legge di tutto, suona benissimo e disegna ancora meglio (anche in 3D!), si collega con tutto il mondo e soprattutto non ti abbandona mai.
MARIO TI ASPETTA IN TUTTI GLI ATHENA COMPUTER SHOP CON UNA STREPITOSA OFFERTA NATALIZIA
athena COMPUTER SHOP
MILANO - Via S.ta Monica, 3 - Tel. 02/66100878
MILANO - Via della Sila, 6 - Tel. 02/2664650
CINISELLO B.mo (MI) - Via Robecco, 39 - Tel. 02/6124262
ROZZANO (MI) - Viale Isonzo, 67 - Tel. 02/57510500
SESTO S.GIOV. (MI) - Viale Marelli, 19 - Tel. 02/2482654
MERATE (LC) - Via Trento, 1 - Tel. 039/9901469
CARAVAGGIO (BG) Circ.Porta Nuova ang. Via Forcero - Tel. 0363/350188
SONDRIO - Via Nazario Sauro, 28 - Tel. 0342/218561-2
DOMODOSSOLA (VB) - C.so Moneta, 55 - Tel. 0324/243178
MONDOVI (CN) - Corso Italia, 24/C - Tel. 0174/42992
ACQUI TERME (AL) - Via Merenco, 6/A - Tel. 0144/57784
IMPERIA - Via Nazionale, 73 - Tel. 0183/290823
SAVONA - Via Carissimo e Crotti, 16r. - Tel. 019/808557
MODENA - Via Canaletto, 107 - Tel. 059/328178
TERNI - Gall. nuova,1 ang. P.zza Rep. - Tel. 0744/305525
NOCERA INF. (SA) - Via S. d'Alessandro, 20 - Tel. 081/5177061
NAPOLI - Centro Direzionale Isola A3 - Tel. 081/5625193
CORATO (BA) - Via Crocifisso, 18-20 - Tel. 080/8984683
MARIO lo trovi anche nei migliori negozi di informatica (rivolgersi al 167-827158)
IMQ
CE
Designed for Microsoft® Windows® 95
intel inside pentium
athena
personalità vincente
http://www.athena.it
COD'A
Mario ti fa un sacco di regali
Windows® 95 e Works® preinstallati per metterti subito al lavoro
CD ROM "Guida Pratica all'utilizzo di Windows® 95" Per scoprire tutti i segreti del sistema operativo più famoso del mondo.
Norton antivirus per proteggere il tuo PC da ospiti indesiderati
CD originali Microsoft
Fantastici giochi in 3D
Naviga anche tu su Video On Line con il kit di prova
Su Mario Mega e Mario Giga l'ultima versione di Internet Phone per parlare via rete con tutto il mondo.
La nuovissima scheda grafica Matrox Mystique di serie su Mario Giga.
Globalink Italian Assistant
Il pratico software di traduzione automatica dall'inglese all'italiano e dall'italiano all'inglese.

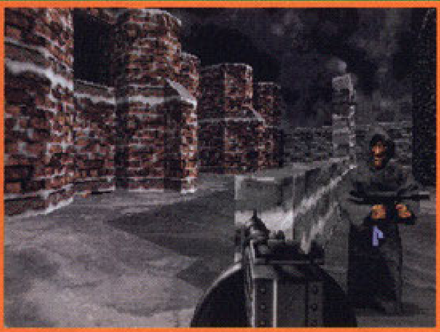
Il sangue scorrerà a fiumi!



Ecco un'arma micidiale a cui nessuno aveva mai pensato: i ceffoni!



Aspetta che riesca ad accendere questo candelotto di dinamite e poi vedremo...



Quel tipo non mi sembra molto affidabile, meglio farlo fuori!

No, non è un invocazione gratuita alla violenza, ma semplicemente il nome dell'ultimo clone di Doom (o meglio di Quake!) su cui stanno lavorando i ragazzi della 3D Realms.

a cura di Karim De Martino

Così come accadde ai tempi di Doom, quando la iD Software realizzo Heretic e poi Hexen, anche i creatori di Duke Nukem 3D hanno deciso di applicare il loro eccezionale motore grafico ad un gioco di ambientazione fantasy. Blood non sarà però solo un clone di Duke, infatti i programmatori promettono pavimenti e pareti mobili, stanze rotanti e parecchie altre innovazioni che tuttora non sono presenti in nessun gioco di questo tipo, neanche in Quake! Ritroveremo inoltre quel senso dell'umorismo che ha fatto di Duke 3D un successo a livello mondiale, e così una bomboletta spray e un accendino si trasformeranno in un lanciafiamme, oppure vi potrà capitare di dover far saltare in aria dei draghi con un candelotto di dinamite. La storia è di una banalità assoluta, c'è un cattivo da trovare e uccidere, ma prima bisogna attraversare una miriade di livelli e affrontare i suoi seguaci. C'è comunque da dire che nei giochi di questo genere la trama conta assai poco, l'importante è invece la giocabilità e se teniamo presente Duke Nukem 3D, c'è da aspettarsi sicuramente qualcosa di buono. Altre innovazioni riguardano la grafica, che come in Quake potrà essere settata a differenti risoluzioni video. Naturalmente i mostri saranno tantissimi e molto vari, si va dai classici zombie, orchi e maghi, ai più cattivi gorgoyle. E con una compagnia di questo tipo è meglio premunirsi con una serie di armi all'altezza della situazione, e qui viene il bello. Sì perché Blood pur avendo un'ambientazione prettamente fantasy, vi permette di utilizzare armi come pistole, mitragliatrici e candelotti di dinamite. Non chiedetemi come sia possibile tutto ciò, ma vi assicuro che andare contro ad un orco armato di accetta con un UZI bello carico è molto più divertente che prenderlo a bastonate. La grafica sarà arricchita da stupendi effetti di luce/ombra, probabilmente non allo stesso livello di Quake, ma sicuramente migliori di quelli che si avevano in Duke Nukem 3D. Nella versione commerciale del gioco sarà presente anche un editor 2D e 3D di livelli e l'immancabile opzione per il gioco in rete che in questo caso prenderà il nome di BLOODBATH. A questo punto non ci resta altro da fare che aspettare l'uscita della versione shareware per tastare con mano il nuovo gioco della 3D Realms.



Notate gli effetti di luce in questa schermata, cosa ve ne pare?

Blood

DATA	Imminente
FORMATO	DOS
GENERE	Arcade 3D
SOFTWARE HOUSE	3D Realms

Duke News

ALTERNATIVA



Avete già finito Duke Nukem 3D (e sarebbe anche ora visto che il gioco è in giro da quasi 6 mesi)? Allora preparatevi alla notizia bomba: BOOOM! Scusate la battuta di pessimo gusto e veniamo alla vera novità che prende il nome di Plutonium Pack, un specie di data disk per Duke Nukem 3D, che conterà armi, mostri e livelli completamente nuovi. Per ora accontentatevi di una foto, ma rimanete sintonizzati per avere ulteriori informazioni.

NewBeat

TRANCEMISSION

Trasforma il tuo PC in una potente Drum Machine.
New Beat Trancemission ti permette di impadronirti dei suoni e dei ritmi della Dance Music più trascinante e progressiva.
Avrai a disposizione, sotto i tasti del tuo computer, il sound techno, trance, hip-hop e house.

CD-ROM

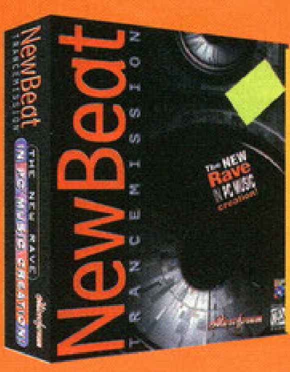
The NEW Rave IN PC MUSIC creation!

ON CD

Microforum®

MASTERS OF THE NEW ART

00161 Roma
Via Antonio Musa 13
Tel. 06/44243033
Fax 06/44242836
email:
italia@microforum.com
http:
//www.microforum.com
Ufficio di Milano:
Tel. 02/22473137
Fax 02/26226742



Personalizza la tua Drum Machine con Fuse Box. Sound Warp, un avanzato controllo audio, ti permette di creare il tuo sound personale. Non è necessaria alcuna nozione di teoria, semplici schemi e 7 presets facilitano l'uso del programma.

Direttamente dal bar a casa nostra...

Definirla una preview forse è davvero troppo, comunque tenete ben accesi i motori, le cinture allacciate, e ricordate di mettervi il casco senò mamma si arrabbia!!

a cura di Fabrizio Albamonte



Ecco la mia futura auto: la formidabile Toyota Celica (quasi come il mio Pandino...)

Sega Rally

DATA	Primavera 1997?
FORMATO	Windows 95
GENERE	Guida Rally
SOFTWARE HOUSE	SEGA

Scommetto che almeno una miserissima volta nella vostra vita ognuno di voi sia entrato in una sala giochi, magari pronto a sfracellare qualche stratosferico record, o a castigare con sonore mazzate l'amico sbruffone, o infine dare una manciata di secondi e destinare al posto d'onore un agguerritissimo avversario. Molto spesso si era calamitati o meglio si era costretti ad andare in luoghi simili soprattutto per ammirare favolosi programmi con grafica eccezionale: ricordo ancora le avventure del mitico Dirk (vedi Dragon's Lair) , le virate in After Burner o i disastrosi capottamenti in Out Run. Infatti non esistevano ancora macchine ninja ne' quindi tantomeno giochi che le supportassero e a casuccia propria ci si doveva accontentare (si fa' per dire) dell' eterno Bubble Bobble o dell'intramontabile Space Invaders: i computer più di moda allora erano il mitico Commodore 64 (pace all'anima sua) e il vetusto Atari (magari!).Eravamo intorno al 1986 e non so quanti di quelli che stiano leggendo fossero già appassionati di videogames, comunque sia i PC erano ancora agli albori ed erano considerati solo adatti a svolgere lavori unicamente d'ufficio: non esistevano VGA et similia nè lettori di CD, c'erano addirittura ancora i drive da 5 e 1/4....Ora le cose sono molto diverse, ci sono stati diversi cambiamenti ed è possibile portare a casa propria programmi che magari un giorno invidiavamo al bar più vicino. Addirittura ogni sala giochi che si rispetti ha delle 'monoposto', ossia delle postazioni di guida con tanto di sedile regolabile, volante, pedale del freno, dell' acceleratore e leva del cambio (che in alcuni giochi di formula uno possono trovarsi sul cockpit) che permettono al videogiocatore di immedesimarsi in maniera del tutto realistica con un programma, in questo caso una corsa automobilistica. L' interattività tra l' utente e il supporto si attesta ad altissimi livelli anche a casa di coloro ben equipaggiati ed è quindi possibile realizzare delle vere e proprie basi "virtuali" casalinghe. La SEGA ha da sempre supportato questo tipo di mercato e ogni hanno ha sfornato diverse opere destinate alla sala giochi. Ora le cose stanno cambiando e il mercato si sta orientando diversamente: dalle sale alla propria camera. Fino all'anno scorso non potevo giocare a SEGA Rally senza spendere una lira (che tirchio!) e dovevo continuamente finire i miei fondi...Devo ammetterlo, non sono mai stato un recordman nelle gare automobilistiche e spesso invidiavo quelli che per i giochi a quattro ruote sembravano fossero nati. Fra un po' di mesi giungerà sui nostri monitor proprio questo sensazionale titolo. La risoluzione sarà in SuperVGA, ma penso verranno introdotti i soliti settaggi per rendere il gioco il più fluido possibile anche per i possessori di macchine non prestanti (in senso hardware...che pensavate?). Purtroppo ci sono arrivati in redazione solo alcuni screenshots che vedrete sparsi qua in giro; nel dischetto pervenutoci non c' era nessuna nota informativa riguardo a caratteristiche specifiche al gioco in se'.

Comunque la grafica non mi è parsa al massimo del dettaglio, e questo penso (diciamo spero) sia solo relativo a delle immagini provvisorie. Potrete giocare in modalità split-screen e sperare solo che per far girare tutto quel popò di poligoni nono servi un superpentiumpro con 9 giga di ram....Che Screamer 2 abbia trovato un degno rivale? E' davvero prematuro dirlo adesso, quindi state tranquilli e aspettatevi una più succosa e dettagliata preview nei prossimi mesi. Keep on waiting.



Ho l'impressione di essere arrivato troppo velocemente in questa curva!



Questo è AFC: pensate solo che non è neanche di fretta!!



Questa è la modalita two-players in split screen.

Scuola Guida? No, grazie!

Non ho la più pallida idea di quanto tempo serva per assemblare un'auto, ma grazie a Destruction Derby 2 ho capito che per "disassemblarne" una bastano cinque secondi.

A cura di Riccardo Landi



A guardarli in questa foto non sembra, ma sono le loro menti malate ad aver partorito questa carneficina virtuale.



Vi dico solo che il nome di questa pista è Ulitmate Destruction Speedway.

La mia vita automobilistica non è delle migliori; d'altronde non posso pretendere più di tanto visto che mi ritrovo con un Fiat 128 a pedali più lento di un Ciao senza miscela. È frustrante farsi sorpassare anche dai pedoni che portano a passeggio il cane mentre leggono la Gazzetta dello Sport. Almeno una volta nella vita mi piacerebbe riuscire a sorpassare quel pedone così velocemente da fargli volare via il "ci-uaua", il giornale e pure il parrucchino (se poi riuscissi anche a strappargli la dentiera dalla bocca sarebbe un sogno!). Per mia fortuna, ma più che altro per sfortuna degli altri, abitando in una città come Milano, pure quelli con il Mercedes o il BMW si trovano quasi sempre nelle mie stesse condizioni, ma questo è un altro discorso.
L'altro giorno, il BDM, avvolto nel suo mantello d'ermellino (o era vera pelle di redattore?), in uno dei suoi momenti di onniscienza deve aver compreso la mia situazione quindi con fare paterno mi ha chiamato al suo cospetto e mi ha mostrato due dischi argentei con sopra scritto "DD2"; per chi non l'avesse ancora capito i suddetti CD saranno l'oggetto di questo Work in Progress.
Bene, bene, bene. Dopo questo mio sfogo iniziale possiamo pure cominciare a parlare di questo nuovo gioco della Psygnosis visto che di cose da dire ce ne sono parecchie. Per prima cosa poniamo la nostra attenzione al numero due che compare alla fine del titolo. Come i più esperti fra voi avranno capito, questo particolare denota il fatto che il programma a cui ci troviamo di fronte è il seguito di un'altro prodotto della stessa casa produttrice... ehm, va be' lasciamo perdere. Chi di voi non conosce il primo Destruction Derby? Ah, vedo che solo in pochi hanno alzato la mano, mi fa molto piacere, ma siccome è giusto che anche quei pochi siano informati, sarà meglio partire dall'inizio. DD1 (lo chiameremo così per comodità) uscì circa un anno fa e, inutile nasconderlo, fece letteralmente scalpore. Probabilmente perché era il titolo che finalmente offriva quello che tutti aspettavano da anni, ovvero salire su una vettura e prendere parte a competizioni dove lo scopo primario era la distruzione degli avversari; insom-



Scusi, permesso... permesso...scusi ancora.



C'è qualcosa che non va, non so cos'è. Penso che sia la bandiera ad avere qualcosa di strano.



Come vi ho già detto nell'articolo, la possibilità di ribaltarsi è una delle innovazioni più esaltanti (provare per credere).



Mamma guarda, sto volando!

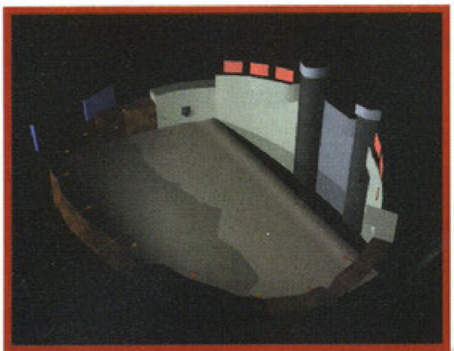
ma ciò che importa è che fu uno dei titoli più venduti del '95. Al momento della sua uscita, però, nessuno avrebbe immaginato che tutto questo entusiasmo si sarebbe ridotto ad una mezza delusione nel giro di un paio di giorni di gioco intensivo. Infatti dopo l'esaltazione data dal fatto di avere finalmente un gioco di corse dove il massacro era lecito, saltavano fuori tutti i difetti. Vi farà piacere sapere che i deliziosi ragazzi della Reflection hanno avuto il buon senso di raccogliere tutte le critiche fatte al loro gioco e, in base a queste, progettarne il seguito.
Ciò che ho in mano in questo momento non è una semplice demo giocabile, ma una vera e propria beta version perciò ho potuto ammirare tutti i tracciati e soprattutto tutte le parti meccaniche delle vetture degli avversari . Inutile dire che anche in DD2 lo scopo primario sarà la distruzione, ma come succedeva nel primo episodio si avrà anche la possibilità di gareggiare "onestamente" in competizioni dove lo scopo è arrivare per primi sotto la bandiera a scacchi (come tutti i normali giochi di corse). Anzi, se proprio devo dirla tutta, le modalità di gioco sono tre: wrecking racing, stock car e (rullo di tamburi) il Destruction Derby! Fremete dalla voglia di sapere in che cosa consiste il quest'ultimo, vero? Beh, in effetti il nome è molto accattivante, ma siccome soffro di disturbi che nessuno psicanalista di Milano è riuscito a diagnosticare, sono costretto a procedere in modo canonico, ovvero cominciando a descrivere la prima modalità: la wrecking racing. (Lo so a cosa state pensando, ma al primo che osa saltare solo un paragrafo "gli faccio sparare!")
Dicevamo; il wrecking racing dovrebbe essere la prima scelta di ogni giocatore che si rispetti; immaginatevi di essere sulla linea di partenza di uno dei circuiti di Nascar Racing. Ad un certo punto vi rendete conto che qualcosa è cambiato, gli altri piloti oggi hanno una strana luce negli occhi. Improvvisamente tutto vi è chiaro! Quella strana luce che avete notato non è altro che la stessa dei vostri occhi! Non sarete più gli unici pazzi assassini pronti a girarvi contromano sotto la bandiera verde, mentre il resto delle vetture procede compatto verso la prima curva pensando a vincere la corsa. Non sarete più soli, ma sarete circondati da piloti pazzi quanto voi, pronti a infilarvi il muso nella marmitta appena vi distraete. Insomma: finalmente uno scontro alla pari! Se lo scopo della gara non è quello di arrivare primi, come si fa a vincere una gara? Semplice, facendo più punti degli altri. Dovete sapere che ogni collisione con gli avversari vale punti; più forte farete girare le vetture altrui, più punti vi verranno assegnati; potrete aumentare il bottino anche mettendo definitivamente KO un avversario o piazzandovi nei primi posti al traguardo (un incentivo a non andare contro mano doveva pur esserci!).
Scegliendo questa modalità tornerete in mezzo a gente normale (niente più strane luci), gareggerete con piloti equilibrati che hanno solo voglia di arrivare primi. Certo, qualche botta qua e là potrebbe anche scapparci, ma l'importante è che qui i punti si fanno come in tutti i giochi di corse che si rispettino: più vai forte, più vinci. Sia il wrecking racing che la stock car possono essere giocate in più modi. Potrete, infatti, partecipare ad un campionato completo, allenarvi su un circuito, gareggiare contro il tempo o sfidare un amico grazie al multi-player.
Come dite? Mi sto dimenticando qualcosa? Ah, già, è vero; il Destruction Derby! Secondo voi



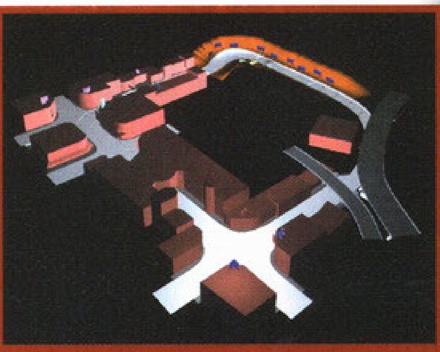
Penso che sia ora di fare un salto dal carrozziere.



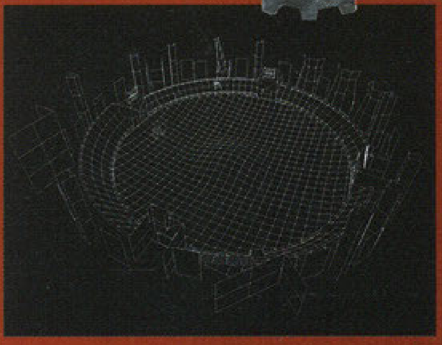
Ooooh, finalmente un po' di pace!



Vedete quello strapiombo al bordo dell'arena? Preparatevi al peggio!



Che bello, che bello! Si potrà correre anche su un tracciato cittadino.

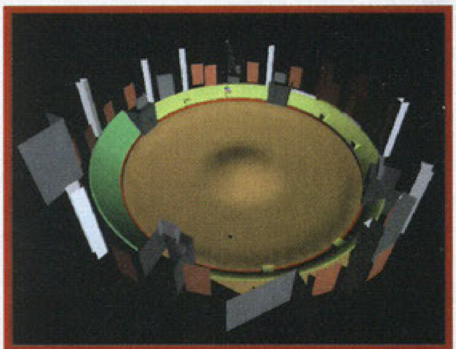


Da una semplice griglia in bianco e nero...

cosa si può nascondere sotto un nome del genere? Per rendere l'idea di quello che vi aspetta, immaginatevi di giocare a Quake in rete, in sedici, in un livello ridotto ad un un'unica enorme stanza circolare. Sicuramente è un'idea allettante! Ora sostituite gli energumeni di Quake con dei bolidi rombanti e al posto del lanciarazzi metteteci il pedale dell'acceleratore e il gioco è fatto. Nella modalità DD si può "gareggiare" soltanto in arene più o meno circolari (niente circuiti) dove l'unica cosa da fare è puntare il proprio muso verso qualcosa di metallico con quattro ruote (dopo 20 secondi di gioco non si possono più considerare automobili). Al momento della partenza tutte le vetture sono disposte in cerchio lungo il perimetro dell'arena con il muso rivolto verso il centro; immaginatevi cosa succede quando la luce del semaforo diventa verde!
Ora che tutti, ma proprio tutti, sanno a che cosa andranno incontro acquistando questo gioco, è doveroso approfondire l'argomento "innovazioni". Tutti voi che avete già giocato al primo DD, dopo 7000 caratteri sarete impazienti di sapere cosa contraddistingue DD2 dal suo predecessore. Prima ho parlato dei difetti di DD1, ho detto che i programmatori hanno fatto tesoro delle lamentele di noi videogiocatori e infatti le differenze fra i due titoli consistono proprio nell'eliminazione di questi difetti.
Per prima cosa parlerei dei tracciati. In DD1 le piste erano piatte, strette e con curve a gomito; ovvero erano praticamente inguidabili e rendevano ingiocabile la modalità stock car. In DD2 questo problema è stato risolto; ora le piste sono molto più larghe e piene di saliscendi; certo non mancheranno i tornanti e le già citate curve a gomito, ma questa volta non sarà un problema affrontarle (sempre che togliate il piede dall'acceleratore) visto che anche il metodo di controllo dell'auto è stato perfezionato. A proposito di quest'ultimo, c'è una caratteristica interessante: il tasto per la sterzata rapida. Oltre ad i soliti tasti per sterzare a destra e a sinistra (ma potrete utilizzare pure il Joystick) esiste questo comando che se premuto insieme al normale sterzo, farà sterzare bruscamente la vostra macchina che si intraverserà. A dire la verità questa opzione l'avevo già vista in un vecchio e brutto gioco per PlayStation, ma in quel caso era completamente inutile. Qui invece si rivelerà di vitale importanza quando, in un'arena, dovrete schivare un avversario che ha un'incredibile voglia di schianto frontale oppure durante un wrecking racing potrebbe servire per mettersi di traverso ed entrare nella portiera del tizio che vi affiancava. Ritornando al discorso delle piste devo dire che oltre ad essere più guidabili sono anche più varie. La prima pista è un normale ovale alla Nascar, ma già la seconda è caratterizzata da un salto nel vuoto di dieci metri; non è cosa da tutti i giorni spiccare il balzo con la propria automobile, vedere sotto di se delle piccole vetture che si scannano a vicenda e piombargli con tutti i 1500 chili della vostra macchina sull'osso del collo (da quando le automobili hanno l'osso del collo? NdBDM)). Questo, poi, è solo l'inizio; più avanti si incontreranno piste con bivi, incroci, rampe e trampolini fino ad arrivare alla temibile "Ultimate Destruction Speedway" (già il nome è tutto un programma), la pista estrema, piena di bivi e rampe una dietro l'altra; gareggiarci sarà un po' come andare a 200 all'ora a Milano nell'ora di punta (senza semafori, però). Se questo non vi basta passiamo in rassegna pure le arene studiate per il Destruction Derby. Se vi ricordate, in DD1 l'arena era un semplice disco asfaltato nel quale massacrarsi; questa volta invece ci troveremo davanti a quattro arene una più micidiale dell'altra. Dalla semplice Red Pike Arena dove una collina al centro del "campo di gioco" vi farà spiccare balzi incredibili (soprattutto quando due avversari vi fanno "sandwich"), si arriverà fino alla Death Bowl Arena, un disco d'asfalto circondato da altissimi dirupi nei quali, una volta caduti dentro, sarà difficile riemergere. Come è di moda nei giochi per console, i tracciati non saranno tutti disponibili alla prima partita, per giocare agli ultimi circuiti e arene dovrete prima vincere i vari campionati; beh, se non altro la longevità sarà assicurata (si spera). Se siete sopravvissuti alle scariche di adrenalina che vi hanno squassato fino adesso, preparatevi al colpo di grazia: gli incidenti.
Mentre nel primo episodio le macchine rimanevano incollate al terreno (al massimo si poteva apprezzare il lavoro delle sospensioni) qui si spiccherà il volo più del dovuto. La cosa forse non vi ha sorpreso più di tanto visto che avevo già accennato a rampe e salti nel vuoto, ma mi sembra giusto ribadirlo. Infatti ci troviamo davanti ad un motore completamente 3D e questo vuol dire che le evoluzioni delle vetture non avranno alcun vincolo; potrete ribaltarvi, impennarvi o addirittura schizzare a venti metri dall'asfalto ruotando vorticosamente su tutti e tre gli assi (giuro che è possibile, l'ho sperimentato sulla mia pelle!). Siete ancora vivi? Bravi, mi complimento con voi, per premiarvi vi racconterò di qualche caratteristica grafica che ho già potuto apprezzare nella beta. Le macchine, prima di tutto, hanno subito un pesante restiling e adesso si presentano più aggressive (ed ammaccate); le piste, poi, sono contornate da paesaggi molto particolareggiati. Potrete ammirare tribune gremite di pubblico, alberi, gente che fa il tifo appoggiata al bordo della pista (ma sono pazzi?), barriere protettive trasparenti e cartelloni pubblicitari animati. Tenete presente che tutte queste meraviglie potranno essere visualizzate anche in alta risoluzione anche se ho come l'impressione che per far ciò dovrete disporre di un mega-ninja-computer. Ci sono, poi, due chicche grafiche che mi hanno colpito particolarmente; il fumo prodotto dalle macchine in tutte le sue manifestazioni (sgommate e fumate del motore, sia bianche che nere) e i riflessi dei raggi del sole sullo schermo del monitor quando si guida contro sole (dovreste davvero vederli!). La beta a cui ho giocato è ancora piena di bug da sistemare, ma se i ragazzi della Reflection continueranno su questa strada, sono sicuro che verrà fuori un gioco con i fiocchi. Per ora non possiamo far altro che incrociare le dita ed aspettare fino a Natale. Stay tuned.
Un ultima cosa; le foto che vedete in queste pagine si riferiscono alla versione Playstation (a causa dei soliti problemi di grabbing).

Destruction Derby 2

DATA	Natale 96
FORMATO	Windows 95
GENERE	Carne in scatola
SOFTWARE HOUSE	psygnosis



... ad una bellissima arena renderizzata! (e qui mancano ancora le texture).

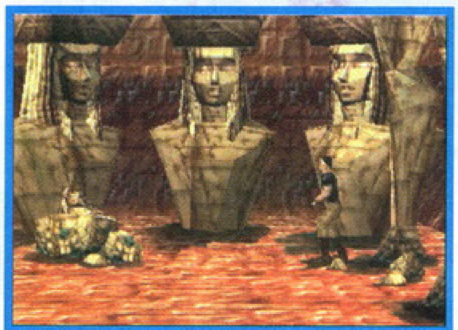
Tridimensiolità morbosa

Il 3D è diventato qualcosa di sottinteso: non c'è più niente che non sia realizzato in tre dimensioni. Di questo passo le banalità più assurde diverranno complesse; magari vedremo anche un simulatore di supposte tridimensionale, speriamo non in Virtual Reality...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Domenica. Sembrerebbe una giornata di riposo, ma invece non è così. Probabilmente molti di voi si staranno preparando per l'interrogazione o il compito in classe di domani, magari altri staranno terminando la tavola di tecnica dopo avere appena finito di retinarla, i più fortunati si staranno divertendo in un modo valido come può esserlo un altro, forse nella vostra città c'è pure il sole. Beh, io invece sono qua, chiuso nella mia stanzetta pronto a scrivere questa recensione, mentre fuori non piove; non diluvia nemmeno: cadono direttamente le bacinelle colme d'acqua con all'interno dai tre a cinque pesci che sghignazzano come delle iene! Ma questi sono solo i miei deliri; vediamo piuttosto di iniziare la preview. Dunque, cosa dobbiamo aspettare per il prossimo inverno, oltre al freddo, la neve, la pioggia (sono anche auto ironico!) o la nebbia? Beh, le foto allocate in questa paginetta le avrete già viste, quindi in fondo il segreto è già stato svelato: sì, il prossimo inverno arriverà la conversione 3D di un gioco storico, ovvero Pitfall. Così come è già successo per altri "must" del mondo videoludico, tra i quali posso facilmente citare il recente Duke Nukem nonché il protagonista di Flash Back del quale non ricordo il nome (Conrad! NdBDM), anche per Harry Jr. è giunto il momento di evolversi nella terza dimensione, alla ricerca di nuove o più emozionanti avventure (di sicuro le "emozioni" le hanno avute i programmatori, visto che lavorare in 3D è sicuramente molto più complesso del realizzare un titolo bidimensionale!). Ma voi lo conoscete Pitfall, vero?!? Forse non del tutto, viste le sue remote origini: pensate che il primo episodio di questa saga ebbe origine nel lontanissimo 1982, quando David Crane sviluppo uno dei primi platform per l'Atari 2600. Già allora fu un successone, perché quel Pitfall! (col punto esclamativo, mi raccomando) vantava tante di quelle cose mai viste da far brillare gli occhi anche dei giocatori più scettici. Beh, se ne vedeste gli screenshot non la pensereste certo così, visto che si trattava di un omino "molto" stilizzato che non faceva altro che saltare di qua e di là aggrappandosi a una liana o saltando in testa ad un coccodrillo, eppure la giocabilità era così elevata da fare faville. Vennero infatti programmati dei nuovi titoli incentrati sul primo episodio (per non parlare dei cloni, sull'orma di Doom più o meno) e presto vide la luce Pitfall! 2. Poi nel 1988 il botto: il gioco in questione veniva convertito per altre 7 piattaforme videoludiche. Nell'89 arrivò Super Pitfall! e l'anno scorso abbiamo più o meno tutti quanti giochicchiato The Mayan Adventure, ovvero l'ultimo episodio di questa tremenda saga approdata finalmente anche sui nostri PC in ambiente Windows 95. Adesso l'avventura sta per ricominciare nuovamente, ma questa volta sarà interamente tridimensionale, con una visuale di gioco molto simile a quella già intravista in Fade To Black (solo che la grafica sarà più definita, decisamente migliore insomma). Cosa ci attende? Innanzi tutto un completo rifacimento spaziale (nel vero senso di spazio, quello fisico), seguito a ruota da uno storyboard nuovo di pacca (del quale non sappiamo nulla poiché non è stato ancora diffuso, pare sia ancora in fase di elaborazione e quindi è top secret), delle colonne sonore parecchio cattive, migliori di quelle ascoltate in TMA, una caterva di nemici da non sottovalutare (saranno comprese divinità o statue animate, oltre che i soliti animalacci indemoniati pronti a farci dei nuovi fori sui lobi delle orecchie usando i loro acuminati dentini intrisi del nostro stesso sangue), ma anche sequenze animate d'intermezzo realizzate in studi grafici d'avanguardia già utilizzati in passato da famosi registi per ottenere qualche effetto speciale per i loro film d'azione (ad esempio True Lies ... e scusate!). Insomma, mi pare che i puntini sulle "i" ci siano: Pitfall 3D promette mica male. Purtroppo ne manca ancora prima di vederlo finito o di poterlo giocare, certo vale la pena di aspettare se il prodotto finito sarà buono come sembra, soprattutto perché sono proprio curioso di sapere quale sarà questa fantomatica trama non ancora divulgata. State sintonizzati ovviamente su PCGP...


Uhm, quel demone lì non mi sembra mica tanto contento di averci visto. Eppure ieri mi sono anche lavato i denti...


Come si può notare, l'ambientazione è sempre quella, ovvero in giro per le Ande o giù di lì.

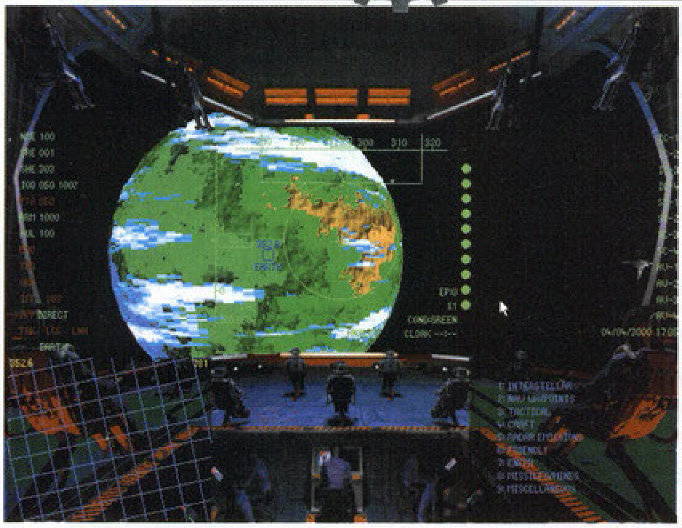

Non ho ancora capito se quella è una scimmia oppure un mostro originato dalla fantasia dei programmatori. Mah...


Ed eccoci in azione! Sarei proprio curioso di vedere cosa succederà se dovessimo cadere di sotto.

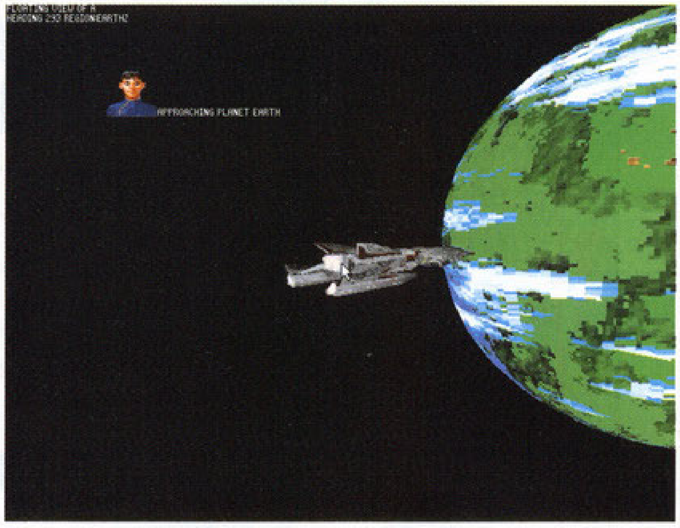
Pitfall 3D

DATA	Metà '97
FORMATO	Windows 95
GENERE	Platform/Arcade
SOFTWARE HOUSE	ACTIVISION


1
VIA
Parma 5
2
trovi un vasto assortimento di giochi per PC
3
Trovi il gioco in anteprima
4
Purtroppo sei capitato in un altro negozio !
5
Trovi tutte le novità comodamente a casa sul televideo di TELEROMA 56 da pag.801 a pag.810
6
trovi i giochi d'importazione da tutto il mondo (e stiamo ancora cercando!)
7
usufruisci delle promozioni del 1° anniversario
8
Puoi comprare anche giochi da tavolo e Puzzle
9
Trovi tutti i nostri videogiochi nel più grande megastore informatico di Roma
MONDOPERSONAL
Via G. Mirri, 19
10
non impazzisci con file di configurazione o programmi difettosi
11
risparmi soldi con le offerte e i nuovi prezzi
12
accedi a INTERNET http://www.mix.it/giocofollia/
13
non sei convinto ? torna al 4
14
Se non possiedi un furgoncino la fascia blu apre dopo le 18.00
15
scontento salti da un negozio all'altro !
16
Finisci al piano di sotto tra miniature e giochi di ruolo
17
Sei un cliente affezionato? VINCI la GIOCOFOLLIA CARD!
GIOCOFOLLIA®
GIOCOFOLLIA®
Via Parma, 5/5a(Via Nazionale) Tel.4746415 ROMA



Ah, la nostra cara e vecchia Terra.



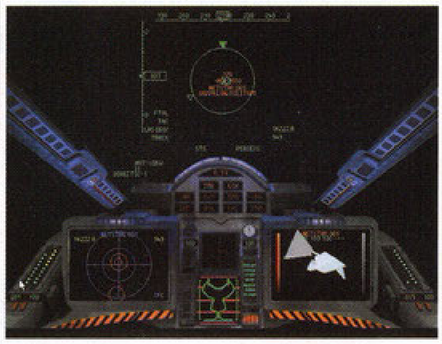
Uno dei nostri ufficaili mentre ci avverte che ci stiamo avvicinando al pianeta

Se son rose fioriranno...

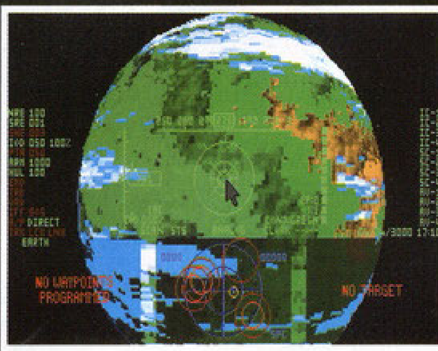
Questa è la frase che più o meno si sentiva dire nei primi mesi di vita della nuova redazione di PCGP, quando ancora non si sapeva esattamente che impostazione dare al giornale, quando ancora noi redattori non ci conoscevamo l'un l'altro, o per lo meno non tutti, dato che io, AFC, Douglas, Ado e Kdm eravamo già buoni amici, quando quello che potete leggere ora era solo un vago progetto nelle nostre menti. Che dire, dopo molti sforzi il nostro giardino oggi è grazie a Dio fiorito...

a cura di Alberto Falchi

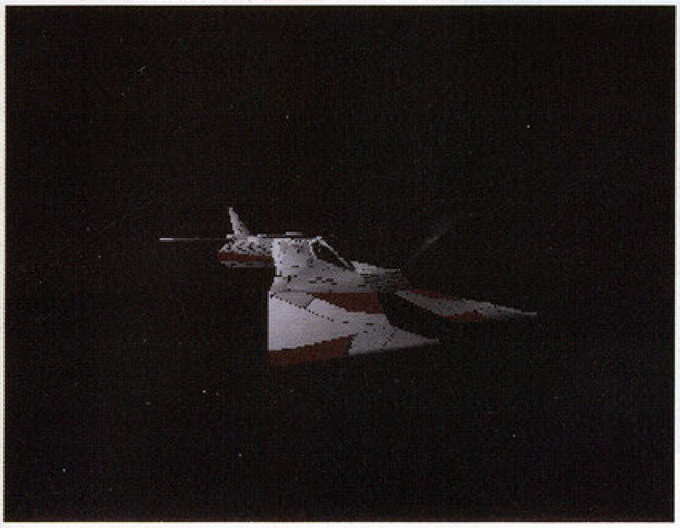
Oddio, era già da un po' che avevamo capito che le cose stavano migliorando sotto tutti gli aspetti, ma a quanto pare questo mese si ripromette come quello del colpaccio, il mese in cui potremo finalmente esprimere tutte le nostre potenzialità, o quasi (aspetta, aspetta, abbi fede, non è mica finita qui NdBDM). I mesi scorsi infatti abbiamo sempre avuto qualche problemino che ci ha impedito di dare veramente il massimo: a volte era il ristretto numero di pagine, che ci impediva di inserire quella recensione in più o di fare una articolo di quattro pagine invece che di due, altre i DHL che per una strana congiunzione astrale si perdevano lungo la strada e arrivavano proprio il giorno dopo la deadline, per non parlare poi di SMAU, l'evento più distruggente dell'anno (beh, il 6-7-8 di questo mese dovremmo presenziare a un'altra fiera... al Forum, speriamo in bene) e dei casini vari che immancabilmente ci fanno compagnia ogni mese. Ma stavolta sembra che tutto fili davvero come dovrebbe (forse è meglio che aspetto a dirlo... non vorrei ritrovarmi a fare una recensione in real-time attorno alla data di chiusura) (come infatti questo mese di casini ce ne sono stati fin troppi, lasciamo perdere che è meglio... NdBDM). Dopo un inizio non proprio dei migliori, dal momento che sono andato in reda per tre giorni di seguito con la promessa di una valanga di materiale per ricevere solo un "porcamiserianonèarrivataunamazza", Lunedì 11 mi sono presentato sul posto di lavoro e ho assistito a un miracolo: prima delle 10:30 AM erano arrivati ben quattro DHL pieni di mate-



Come vedete il gioco presenta numerose visuali esterne



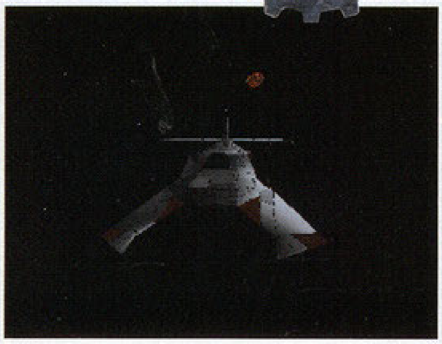
Sempre la Terra, vista però in bassa risoluzione.



Il nostro mezzo ha un'aereodinamica niente male, non credete?

riale da farci rischiare un overload; ma non temete, il nostro caro editore ha pensato di farvi un bel regalino natalizio, e infatti avrete già notato come questo numero di PCGP appare più pesante di una sedicina di pagine circa e sfoggia due bei supporti argentei pur non mostrando modifiche a quel numerino in prima di copertina che corrisponde ai volgari verdoni che voi dovete dare all'edicolante in cambio della rivista nuova di pacca. Fra tutti i CD arrivati quel giorno quello che catalizzò la mia attenzione fu proprio BATTLE CRUISER 30000 AD, probabilmente per il fatto che il mese precedente mi erano caduti gli occhi sulla pubblicità del suddetto titolo apparsa su CTW: una biondissima fanciulla seduta su uno sgabello vestita solamente di un paio di stivaloni e di un nerissimo reggipetto, nascondeva le sue zone più intime NON con un paio di mutandine ma con una confezione del gioco... SHE REALLY WANTS IT!, recitava lo slogan. Ma tralasciamo farneticazioni varie e passiamo al gioco, dato che ho già sciupato quasi una della quattro pagine a mia disposizione (per la cornaca, la modella in questione è sempre lei Joanne Guest! NdBDM).

Incominciamo col dire che il gioco è praticamente un clone di ELITE (o di uno dei suoi sequel), nel quale sarete ai comandi di una nave (o di una flotta di navi, ma di questo vi parlo dopo) che deve vagare nello spazio profondo alla ricerca di nuovi mondi, o meglio, di nuovi mercati, dato che il vostro scopo è quello di fare soldi, in modo onesto o disonesto, come preferite, oltre a quello di proteggere la galassia dai criminali e di sopravvivere. Infatti, come in nel gioco di Braben avrete la possibilità di acquistare e rivendere, oltre alle varie merci di scambio "convenzionali", alcuni beni non proprio legali: armi, pellicce, schiavi, droghe, alcolici e prostitute. Ovviamente il mero commercio non è l'unico fine del gioco, anche perché alle porte del 1997 un concept di gioco così non sarebbe molto apprezzato dall' ormai sempre più esigente popolo videoludico; i programmatori hanno quindi fatto dell'esplorazione di aree conosciute e non dell'universo uno degli aspetti più interessanti e meglio realizzati del gioco. Ma andiamo con ordine. In un futuro prossimo verrà creata un'organizzazione chiamata Galscom, una sorta di polizia spaziale, i cui elementi sono chiamati Battlecruiser. Voi siete uno di questi e siete al comando di una delle ammiraglie della flotta con il compito di risolvere i vari conflitti che si terranno nello spazio. Praticamente dovete portare a termine le missioni assegnatevi via via dal vostro comando: dalla ricognizione di una zona spaziale alla difesa di una nave da trasporto passando per le battaglie contro i vari pirati dello spazio e le navi delle fazioni ostili. Dovete infatti sapere che come in ogni mondo che si rispetti esistono numerose nazioni, tutte con i loro casini e le loro ricchezze. Fra queste c'è una fittissima rete di alleanze varie; ci sono stati che hanno firmato i trattati di pace e altri che invece si dichiarano guerra. Il bello è che il rapporto fra questi pianeti è dinamico, nel senso che se due pianeti hanno firmato un accordo e vivono pacifici, non è detto che questa situazione duri a lungo, dato che uno dei due potrebbe decidere di aprire le ostilità nei confronti dell'altro. Questa rete di rapporti fra le varie nazioni presenti nel gioco vi permetterà quindi di vivere avventure mai ripetitive e sempre verosimili, dal momento che nella realtà è praticamente impossibile che due stati alleati lo restino a vita, soprattutto nel caso sopraggiungano interessi economici più forti del patto che li lega. Ovviamente l'esito delle missioni affidatevi contribuirà a modificare in modo sostanziale la situazione corrente. Anche il non obbedire agli ordini o prendere l'iniziativa senza un ordine preciso del comando avrà i suoi effetti sul delicati clima internazionale: poco importa se voi cercavate solo di difendere un poveraccio dall'attacco di alcuni pirati, se non ne avevate l'autorizzazione ne potreste scatenare una terribile guerra interplanetaria, oltre che finire di fronte alla corte marziale nel caso abbiate esagerato con le infrazioni al codice galattico. Potreste anche decidere di non presentarvi all'invito, ma finirete con l'essere ricercati, e vi assicuro che la polizia interplanetaria non va tanto per il sottile quando si tratta di fuorilegge (altro che l'NSA). Avrete quindi capito che questo gioco è simile a Daggerfall in un certo senso, ma prima di impalarmi per il paragone non proprio felice, lasciatemi spiegare cosa volevo dire. Come nell'RPG della Bethesda vi si pre-



Vista frontale della astronave.



Cosa sarà mai questa strana costruzione?



Il bello delle visuali esterne è che potete modificare la loro posizione in modo da ammirare il vostro mezzo da qualsiasi angolazione.

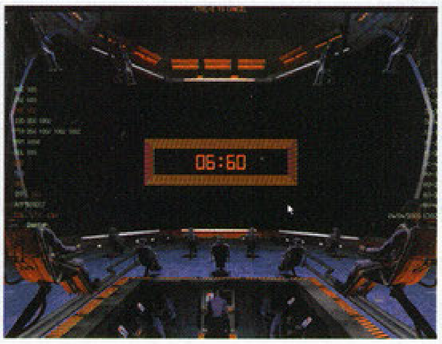
Battle Cruiser 3000

DATA: Imminente

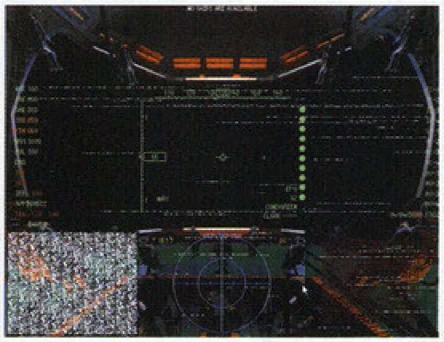
FORMATO: DOS

GENERE: Esplorazione spaziale

SOFTWARE HOUSE: GAMETEK

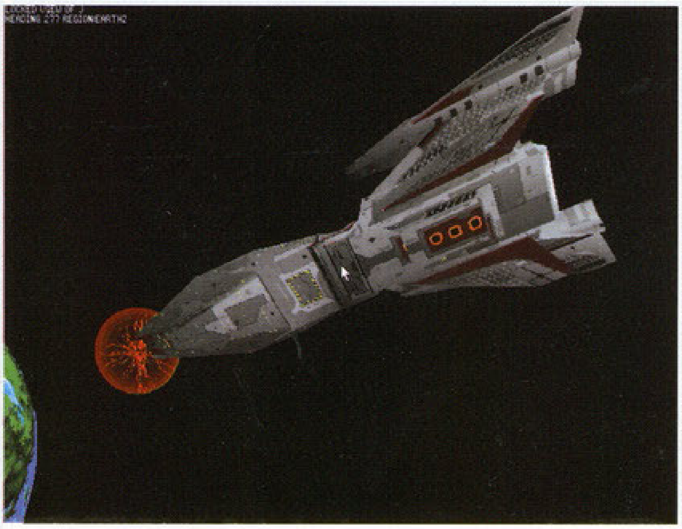


Autodestruction sequence initiated!!!

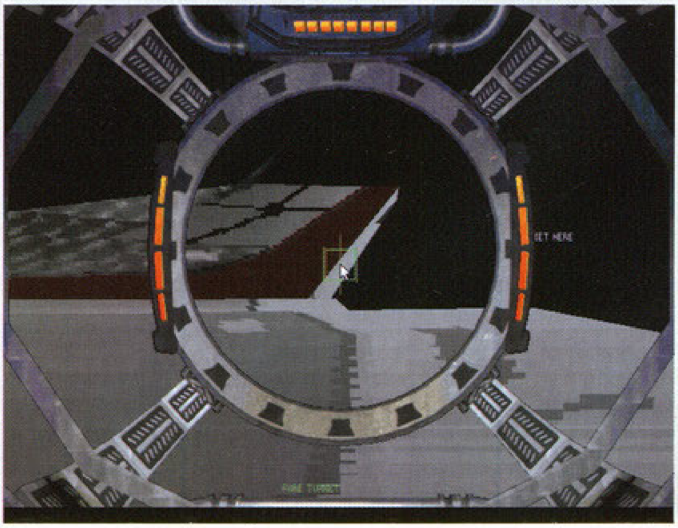


No, non mi è andato in crash il gioco, ho solo attivato le interferenze per non farmi captare dai radar nemici

senterà davanti a un territorio sconfinato nel quale a volte vi ritroverete a vagare a caso solo per vedere cosa ha di particolare quel luogo o quali siano le usanze di una certa popolazione (come per esempio se davvero le Venusiane offrono ciò che promettono in campo sessuale), e in parole povere il gioco non avrà mai una fine, dato che l'intelligenza artificiale del programma generà in continuazione nuove situazioni internazionali e nuove missioni per voi.
Non appena ultimata l'installazione del gioco sul 166 redazionale e skippata l'intro (peraltro molto bella, ma che volete, la smania di giocare...) mi sono trovato davanti a un menu che mi chiedeva di scegliere una delle tre modalità di gioco disponibili: Free Flight, Advanced Campaign Mode e Xtreme Carnage. Oviamente mi sono fiondato subito sulla terza opzione per impratichirmi con i comandi della nave e per sfogare i nervi logorati dall'attesa. Dopo aver capito quali fossero i tasti principali da utilizzare durante il gioco ho deciso di terminare la partita per switchare a una delle modalità di gioco avanzate, per scoprire che la differenza fra Free Flight e Advanced Campaign sta nel fatto che mentre nella prima l'universo mantiene le condizioni politiche di default per tutta la durata del gioco, nella seconda ogni vostra azione influenzerà i delicati equilibri fra le diverse razze che popolano i numerosi pianeti.
La sorpresa più grossa però è stata lo scoprire che quando deciderete di giocare così, il cockpit è completamente diverso da quello dell' Xtreme Carnage: nonostante i comandi siano gli stessi infatti non vedrete solamente il gabbiottino del pilota, ma avrete una visuale intera del ponte di comando della nave. Avete presente l'Enterprise? Ecco, voi sarete il Kirk della situazione, dato che dovrete impartire ordini a tutto l'equipaggio, che è composto da più di 100 persone fra macchinisti, addetti ai motori, specialisti del radar e delle comunicazioni e uomini di servizio vari. Giocando alle modalità avanzate questo era infatti il sistema più comodo per gestire il comando della nave. Forse all'inizio il dovervi muovere fra tutte quelle infinità di menu e sottomenu potrà spaventarvi, ma se cercate una sfida più a lungo termine di un qualsiasi spara e fuggi, avete trovato ciò che fa per voi. Finalmente avrete la possibilità di capire veramente l'abilità che ci vuole a dirigere una nave spaziale, e non sto parlando solo delle difficoltà relative al pilotaggio (peraltro bypassabili facilmente dato che c'è un opzione apposita), ma soprattutto di quelle riguardanti le decisioni da prendere. Come ho già detto prima infatti, se vi trovate in una zona fuori dalla vostra giurisdizione, dovrete pensarci molte volte prima di aprire il fuoco contro un'altra nave, anche se questa sta assalendo dei bambini che vanno in gita, almeno se volete evitare di creare dei giganteschi problemi diplomatici (mi ricorda uno dei film di Star Treck, in cui Kirk ammette di aver riprogrammato il computer del simulatore dell'accademia per poter superare una prova simile a questa) (Kobayashi Maru, Kobayashi Maru! NdBDM). Se date uno sguardo alle foto che fanno da contorno a questo articolo, noterete sicuramente come all'inizio la grafica possa sembrare alquanto spartana, ma bisogna tenere conto che alla fine siamo nello spazio, e quindi è davvero difficile che ci possa essere una gran varietà di fondali laggiù. Comunque non appena vi avvicinerete abbastanza a un pianeta o a un'astronave, vedrete che il problema non sarà più tale, dato che potrete deliziarvi con poligoni in gourad shading con correzione prospettica delle texture. Se poi sarete abbastanza vicini al pianeta potrete poi godervi delle nuvole e un orizzonte davvero ben fatti, sempre che disponiate dell'hardware necessario. Infatti, pur girando anche su un 486 DX4 100, il gioco da il meglio di se solamente se giocato su almeno un P120 con 16 MEGA di RAM. Eh, si sa, il mercato esige macchine sempre più potenti. Se il gioco non gira sufficientemente velocemente per i vostri gusti, pote-



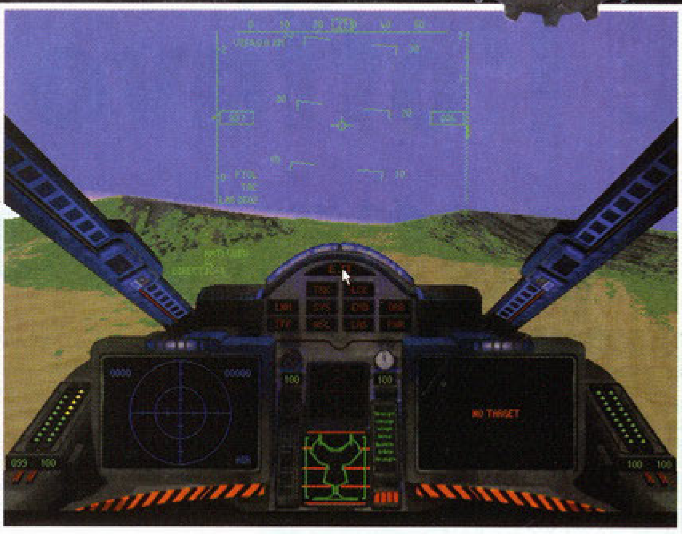
La cosa rossa non è altro che un colpo dei nostri cannoni laser che sta per infangersi contro un nemico



Ecco cosa si vede da una delle torrette della vostra nave.

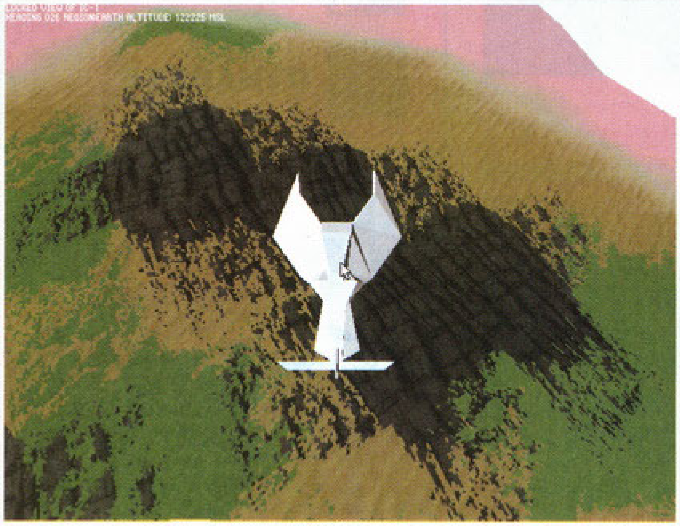


Ciumbia, anche la vista a infrarossi, come Super Pippo.



Eccoci finalmente su un pianeta... ora possiamo andare al bar a fare baldoria con gli amici

te giocare un po' con i parametri grafici e togliere un po' di dettaglio qua e là oppure, se proprio il vostro PC non ce la fa a gestire il gioco in modo dignitoso, switchare alla bassa risoluzione, che però offre una grafica davvero molto sgranata. E adesso? Vi ho parlato di cosa dovete fare, come è strutturato il gioco, vi ho accennato un po' anche all'aspetto grafico... come riempire l'ultima pagina dell'articolo? Incomincio col darvi alcune delle mie impressioni, cercando di non dare dei giudizi definitivi anche perché la versione provata era la beta 1.01, quasi definitiva ma ancora non commerciabile per via di alcuni bug (noi, al contrario di altri, preferiamo recensire solo prodotti finiti e dei quali in ogni caso abbiamo l'autorizzazione dalla software house). Prima di tutto mi preme fare un raffronto fra la parte arcade e quella simulativa, più precisamente un rapporto prettamente velocistico: quest'ultima infatti si muove in modo decisamente più lento, e questo mi ha dato molto da pensare. Il problema potrebbe essere causato dal fatto che essendo una beta non hanno ancora ottimizzato il codice di alcune sezioni di gioco, oppure il motivo potrebbe essere che nella parte simulativa i numerosi parametri di cui deve tenere conto il programma appesantiscono notevolmente il processore... non so, però devo dire che la cosa mi ha già stupito molto, anche perché anche giocando in bassa risoluzione le cose non migliorano più di tanto. Misteri della programmazione. Comunque non voglio dire che il gioco sia ingiocabile, perché già su un P100 si riesce ad avere una velocità accettabile in qualsiasi risoluzione. Vorrei poi approfondire un momento quello che è il modo di guidare l'astronave, che ricorda da vicino quello di un simulatore. Pur non essendo ingestibile, nemmeno se scegliete di pilotarla in odo realistico, c'è da dire che bisogna tenersi sotto mano i quattro fogli sui quali sono indicati tutti i tasti necessari: oltre a quelli per dirigere la nave, ci sono quelli che servono per scorrere la lista dei membri dell'equipaggio (composto da più di 100 persone), quelli per attivare e controllare il radar, quelli per dare ordini e quelli per gestire le comunicazioni, senza dimenticare poi il mouse, che serve per attivare i sottomenu che ci permettono di vendere e acquistare merci, ricevere ordini dal comando e impostare la rotta da seguire (ma il più importante è lui, SHIFT + g, la magica combinazione che permette di grabbare le schermate senza colpo ferire). Insomma, i tasti da ricordare sono davvero tanti, ma almeno avrete la soddisfazione di sentirvi davvero al comando di una nave spaziale e non a quelli di un Fiorino superaccessoriato. Un'ultima cosa, scusatemi se non sono riuscito a grabbare molte schermate in cui compare un'astronave aliena, me cercate di capire, queste ultime sfrecciavano ai lati del mio vascello a una velocità tale che era impossibile vederli, figuratevi a grabbare le foto. E ora, all'alba delle 2:00 AM, a poche ore dalla scadenza del termine di consegna, dopo aver scritto per ore con il sottofondo dei mitici Deep Purple (3 CD ho fatto fuori per questo Work in Progress!), posso finalmente congedarmi da voi, miei cari lettori, augurandovi di godervi le nuove pagine, il secondo CD, e chiedendo di pensare a noi il giorno di Natale quando, mentre aprite i vostri regali, sicuramente staremo lavorando per cercare di creare quello che sarà il numero di Gennaio. Buon Natale e buon anno nuovo a tutti (sigh, mi ci vedo il due di Gennaio, mentre ancora cerco di smaltire la sbornia del cenone, a consegnare articoli)



Un esempio a basso dettaglio grafico: ho eliminato le texture alla mia navee ecco quello che è venuto fuori... non è molto bello da vedersi ma aggiunge un po' di velocità all'azione



Noooooooo, non voglio schiantarmi!

E l'ottavo giorno apparvero i grabber!

Oooohhh, finalmente un gioco che non da problemi nel grabbare le foto... se fossero tutti così penso che noi redattori avremmo la possibilità di dormire molto, ma molto di più.

a cura di Alberto Falchi

Ragazzi, dico a voi, si, proprio a voi che leggendo queste righe vi gasate pensando "Porca miseria come mi piacerebbe scrivere su PCGP e essere pagato per svolgere la mia attività preferita: giocare!!!", state attenti a quello che fate. Anch'io ai vecchi tempi, quando ero un semplice lettore pensavo le stesse identiche cose, ma poi, una volta passato dall'altra parte del muro, mi sono reso conto che non tutto è facile come sembra, iniziando dagli esami universitari per arrivare proprio al mio lavoro. Dovete infatti sapere che il nostro compito non finisce nel momento in cui abbiamo scritto la recensione, anzi, potremmo dire che quella è forse la parte meno pesante; la cosa che io, come anche la totalità dei miei colleghi, non sopporto, è grabbare le foto, soprattutto quando quest'operazione risulta pesante a causa di crash di sistemi vari, o perché il gioco sembra prendere il totale controllo del PC e non lascia spazio a TSR vari. Quindi un grazie a tutti i programmatori di Crimson per non avermi dato problemi di questo genere. Chiusa quest'inutile parentesi, andiamo al dunque e parliamo di questomisto fra Scorched Planet e Mechwarrior 2 che, arrivato in sordina, mi ha regalato qualche ora di sano divertimento. Una volta lanciato l'eseguibile mi sono trovato ai comandi di una strana navetta con il compito di esplorare alcuni stranissimi paesaggi in voxel space e far fuori tutto ciò che si muoveva, come nella miglior tradizione degli sparatutto.

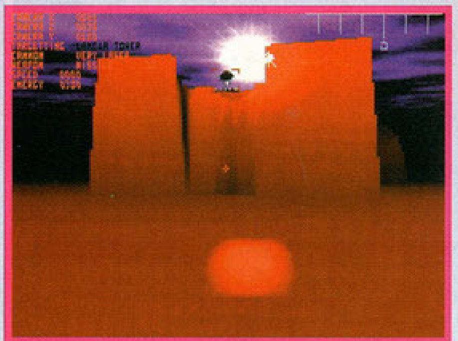
L'analogia con MW2 sta nel fatto che, come potete facilmente rendervi conto osservando le foto, i paesaggi sono piuttosto scarni, per non dire totalmente privi di qualsiasi cosa che non sia terreno, e che i nemici variano da astronavi tipo quella che guidate a delle specie di mech.
Come ho già detto lo stile di gioco non offre alcuna innovazione, dovete semplicemente andare avanti e far fuori tutto ciò che vi si para davanti, ciò che però è positivo è il fatto che il gioco, pur non essendo dotato di una grafica mozzafiato ne di un plot d'eccezione (anche perché ti ho dato una versione con l'engine e poco altro! NdBDM), riesce a divertire, e parecchio anche. Avendo giocato solo alcuni dei livelli che costituiranno la versione finale non mi sento ancora di dare giudizi sulla giocabilità, però vorrei farvi notare come a mio parere i programmatori della Dynabyte siano riusciti a tirare fuori qualcosa di carino. La prima cosa che mi ha colpito è stata la grafica... "Squallida!!!" è stata la mia prima impressione, anche se dopo pochi minuti da un aggettivo così negativo sono passato a un altro indubbiamente più azzeccato: funzionale. Eh sì, perché proprio grazie alla mancanza di texture e di elementi grafici accessori, questi ragazzi sono riusciti programmare uno shoot'em up in soggettiva davvero veloce e frenetico, per di più ricco di ottimi effetti speciali, come le esplosioni e il light sourcing, cioè il calcolo in tempo reale degli effetti di ogni fonte di luce, dai fari dei mezzi alle scie dei missili, alle esplosioni... a mio parere infatti una buona gestione della fonti di luce crea molta più atmosfera di una grafica ultradettagliata. E qui gli effetti luminosi si sprecano, soprattutto quando vi trovate accerchiati da nemici che vi sparano missili come forsennati; OK, non siamo a livelli di Wipe Out per Playstation come effetti, e non possiamo nemmeno deliziarci con il lens flare che caratterizza The Darkening o Nascar Racing 2, però basta guardare come gira veloce e fluido Crimson per accontentarsi del dettaglio grafico che offre. Ragazzi, in un momento come questo nel quale siamo sommersi da avventure e simulazioni ultracomplesse un arcade è proprio quello che ci vuole per passare alcune ore di sana distruzione... speriamo che quelli della Dynabyte non ci deludano. A presto nuove informazioni...



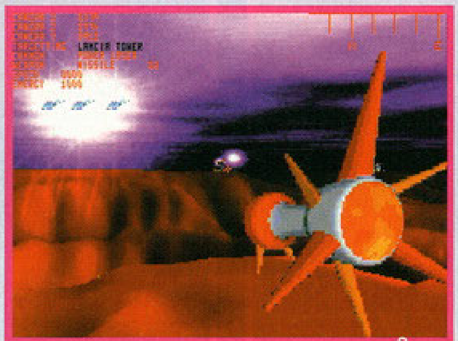
Il paesaggio è spoglio ma indubbiamente fa rilassare.... solo se non lo vedete scorrere a una velocità pazzesca però.

Crimson

DATA	Prima o poi nel 1997
FORMATO	DOS
GENERE	Arcade
SOFTWARE HOUSE	DYNABYTE



Quel maledetto sopra la torretta ci sta tirando dietro tutto il suo arsenale.



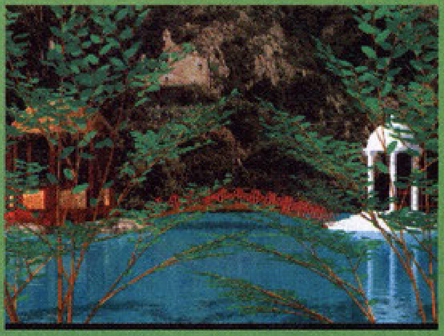
Ve l'avevo detto che gli effetti di light sourcing sono davvero ben realizzati.... guardate poi il missilone, quando si allontana lascia una bellissima scia.



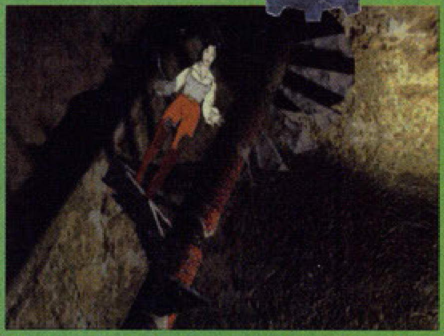
La situazione è davvero molto triste... mi sa che fra poco apparirà il game over.



Questo duello finirà male per noi: rimarremo trafitti dalla spada del nostro abile avversario.



Sembra uno di quei laghetti che si trovano nei giardini giapponesi... davvero caratteristico.



Chissà quale segreto si nasconderà in questa cantina segreta scoperta casualmente dalla nostra bella protagonista.

Solo il sangue del nemico potrà lavare l'orribile onta!!!

Rieccomi al lavoro dopo una pausa di "ben" due giorni, totalmente insufficienti per riprendermi dalla chiusura del numero di Ottobre, che è costata a tutti parecchie notti insonni, e dallo SMAU, che mi ha portato allo sfinimento psicofisico.

A cura di Alberto Falchi

Porca miseria, non avrei mai potuto pensare che il mio corpo sarebbe riuscito a sopportare dei ritmi così ossessivi.... lo SMAU è stata un'esperienza piacevole, ma davvero distruggente (chiedetelo alla Valeria, una delle nostre standiste, Lunedì mi avrà preparato una quindicina di caffe per impedirmi di crollare), soprattutto a causa del fatto che la fiera coincideva esattamente con la chiusura numero. Ora il numero è finalmente stato terminato, e pensavo di potermi finalmente godere una meritata pausa, ma a quanto pare mi sbagliavo... BDM mi ha tempestivamente affidato del materiale per il numero di Dicembre, e così eccomi qui a digitare i 4000 caratteri che dovrebbero descrivere Blood mentre penso agli altri 4000 dedicati all'altro gioco della Dynabyte (Crimson) e al weekend di fuoco che mi attende (due notti in Germania con una bellissima ragazza, giuro che non scherzo!!!)(non dimenticate comunque che il concetto di "bellissima" è un parametro soggettivo e altamente opinabile NdBDM). E' meglio comunque che la pianti di autorecensirmi (è meglio, sì, è decisamente meglio! NdBDM) per parlarvi di questa nuova avventura tutte made in Italy nella quale impersonerete una morettina tutto pepe che dovrà farsi strada nella società prettamente maschilista dell'800. E a quanto pare penso che non avrà molte difficoltà vista la destrezza che dimostra nei combattimenti con la spada. Non ho in mano molte notizie sulla trama del gioco, ma da quello che ho potuto capire dai filmati in mio possesso, penso che dobbiate venire a capo di un mistero che avvolge la vostra nobile famiglia, ma non so di preciso cosa dovete fare esattamente.... potrebbe essere la scomparsa di un vostro famiIiare, il furto di un'eredità. Mah, misteri delle software house. Quello di cui vi posso parlare con cognizione di causa è invece la realizzazione tecnica: come potete vedere dalle foto è una tipica avventura sullo stile di The Dig, o meglio del più recente Broken Sword, solo che in questo caso i fondali sono interamente realizzati in 3D, mentre i personaggi sono i soliti bitmap: il risultato è più che apprezzabile, soprattutto grazie alle animazioni dei personaggi che sono davvero molto fluide (penso che il grafico sia lo stesso di Tequila & Boom Boom, recensito sullo scorso numero) e realistiche. Dopo aver visto più e più volte i filmati del gioco in questione (niente di giocabile, peccato) posso dirvi che l'impressione che mi ha dato questo Blood è molto simile a quella datami da T&BB (sarà che i programmatori sono gli stessi): questo vuol dire che tecnicamente ci sono i numeri giusti, ma bisogna comunque vedere come sarà il prodotto finale per dare un effettivo giudizio sulla giocabilità la quale, purtroppo è la cosa che non mi ha convinto del titolo precedente. C'è da dire comunque che questo titolo sembra sia dedicato a un pubblico più maturo di quanto lo fosse quello di T&BB, decisamente giovane, e quindi non mi meraviglierei se ci trovassimo davanti a una maggiore complessità degli enigmi oltre che a una trama molto meno lineare, almeno questo è quello che spero, dato che come ho già detto sotto il profilo tecnico il gioco sembra OK. Una nota positiva è data dal fatto che le richieste hardware sembrano essere alla portata di tutti, dato che un 486 con 8 Mega dovrebbe far girare il gioco più che dignitosamente.



Ecco la casa dove principalmente si svolgerà la nostra avventura... spettrale non credete?

Blood & Lace

DATA	un bel giorno del 1997
FORMATO	DOS
GENERE	Avventura
SOFTWARE HOUSE	DYNABYTE

RECENSIONI

TEST

Ed ecco la "legenda" delle recensioni di PC Game Parade. Per garantire il massimo di completezza abbiamo aggiunto svariati box "fissi" più alcuni variabili a seconda dell'articolo. Qui di seguito troverete la descrizione di ogni voce e/o bollino che incontrerete nelle prossime pagine.

OPINIONE

Opinione con la bilancia
Il verdetto finale e inappellabile su un videogioco. E' in questo box che l'autore della recensione esprime il proprio parere dopo aver analizzato tutti i vari aspetti del gioco. Il voto riassume in percentuale questo giudizio, mentre le barre danno informazioni più dettagliate sulla grafica, il sonoro e la giocabilità (con una scala da uno a cinque).

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

SCALA DEI PUNTEGGI
VOTAZIONE GLOBALE:
PC Game Classico: 95-100, un prodotto che si fregia di questa valutazione va assolutamente acquistato, ottimo da tutti i punti di vista. Non possiede virtualmente nessun difetto. Ci giocherete di nascosto, chiuderete la nonna nello sgabuzzino purché vi lasci stare, salterete la scuola, il lavoro o tutti e due, mollerete la ragazza (beh, no, adesso non esageriamo... è più probabile che vi molli lei)
PC Game Garantito: 90-94, ottimo gioco, garantito dalla redazione in quanto divertente e realizzato magistralmente. Non riesce a diventare un classico, ma va comunque tenuto d'occhio per un eventuale acquisto.
80-89: insomma, non è che un prodotto del genere sia poi così brutto, solo che, per un problema particolare o per delle scelte discutibili (per esempio una grafica da spavento e una giocabilità buona, ma con qualche lacuna) non siamo in grado di garantirne al 100% la qualità. Di solito un gioco che prende una valutazione in questo intervallo è consigliato agli appassionati di un particolare genere.
70-79: le cose cominciano a peggiorare, i problemi si accumulano e dopo aver caricato il gioco una sensazione di sconforto progressivamente s'impadronisce del nostro corpo. Poi, visto che avete speso dei soldini cominciate a convincervi che poi non state giocando proprio con una schifezza. Ma nonostante tutto ammettete che, seppur divertente, i difetti ci sono, e si vedono...
60-69: Ahi, ahi, ahi. Parafrasando una frase del cugino del nostro art director (riferita a ben altro!), siamo su livelli di "smanettabile". Gioco appena sufficiente o film interattivo che d'interattivo possiede solo la scatola (nel senso che potete aprirla e chiuderla, romperla, buttarla dalla finestra ecc.)
50-59: Sempre più in basso, la mediocrità s'impadronisce del gioco, penetra nella vostra mente e vi fa esclamare "machimel'hafattofare?". Avete presente quando siete convinti di aver preso 9 nell'ultimo compito in classe e poi scoprite un 6? Ecco, i programmatori provano la stessa sensazione con un voto del genere... Solo che poi smettono di lavorare nel settore!
40-49: Quasi infimo, una sorta di slideshow con due righe di codice per far collegare le varie schermate. Simulatori di volo con prospettiva errata, cloni di Doom che assomigliano a cloni brutti di Wolf 3D...
30-39: Infimo, pieno di bug, assenza di playtesting. Grafica che non è grafica, sonoro che non è sonoro. Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non lo compri e risparmi i soldini per una serata in discoteca con gli amici o una cena con una bella figliola.
20-29: Siamo proprio bassi, raramente un prodotto prende un voto del genere, ma quando avviene la software house autrice del titolo dovrebbe vantarsi per essere riuscita a tirare fuori una fetecchia simile...
10-19: La fuffa più completa, e quando dico più completa, intendo proprio COMPLETA!!!
0-9: Datelo alle capre come incentivo per concimare i campi...

Opinione aggiuntiva

OPINIONE

Non sempre qui in redazione siamo tutti concordi sulla valutazione di un gioco (e spesso sono botte!). In questo box viene data a un altro redattore la possibilità di esprimere le sue impressioni personali che, per un motivo o per l'altro, sono differenti da quelle del recensore.

Zoom In

ZOOM IN

Tutto quello che si può aggiungere a una recensione viene raccolto nei box "zoom in". A seconda dei casi potremmo parlare delle armi del personaggio, dei livelli segreti del gioco, dei cheat code, o se preferite del numero di scarpe del cattivo di fine livello. "Zoom in", perché approfondire "è meglio che curare"...

Alternativa

ALTERNATIVA

Salvo casi particolari, è sempre possibile ricondurre un gioco a un genere e fare paragoni con prodotti più vecchi.
Nel box vengono valutati altri titoli che, a seconda delle circostanze, rappresentano una valida alternativa al prodotto recensito.

Help

HELP

Siete in difficoltà con il gioco che avete appena comprato, o volete sapere come superare le prime fasi? Questo box è un valido aiuto per affrontare le prime situazioni difficili, in modo da iniziare a giocare subito e avere tempo di familiarizzare con i controlli del gioco. Non è una soluzione, non sono dei cheat, ma solo degli aiuti, tecniche e strategie per farvi subito entrare nella mentalità del prodottoacquistato. Questo box è garanzia del fatto che il prodotto è stato testato a fondo.

Interview

INTERVIEW

Interview, ovvero in italiano Intervista, è il fiore all'occhiello della redazione di PC Game Parade e rappresenta l'opinione e le impressioni dei programmatori e dei personaggi di primo piano delle software house più importanti nel mondo dei videogame.

SPECS

E' inutile che acquistiate un simulatore di volo con grafica 3D in alta risoluzione se avete un 286. Per non correre rischi dovete ricorrere a questo box, che sintetizza l'hardware minimo richiesto dal gioco e propone la configurazione ottimale.

Le voci, come da bollini sono:

RAM MINIMA — **RAM:** indica la quantità minima o consigliata per il funzionamento del gioco.

CPU — **CPU:** il 286 o il Pentium Pro? Leggete qui per sapere se il vostro processore è abbastanza potente.

AUDIO — **AUDIO:** le schede sonore previste e supportate...

VIDEO — **VIDEO:** VGA? SVGA o XGA? Nessun problema, questo voce è fatta apposta!

CONTROLLI — **CONTROLLI:** E' possibile usare il Thrustmaster, il T2, il Joypad Gravis a 4 tasti? La risposta è qui...

NOTE — **NOTE:** Eventuali commenti inerenti alla çonfigurazione trovano sotto questa voce la loro collocazione ideale.

Realms of the Haunting

"Il divino riflette la luce, e il diavolo porta il seme di tutta l'oscurità. Sono specchi dell'anima, riflessi della mente. Scegli bene..."

PC GAME PARADE GARANTITO

A cura di Massimo "NKZ" Nichini

Con queste cupe e, a dir la verità, poco incoraggianti parole si apre la presentazione di Realms of the Haunting, nuova meraviglia videoludica di casa Gremlin, giuntaci in tempi veramente eccezionali dai nostri amici della famosa casa inglese. L'arrivo del pacco in redazione ha però suscitato un certo stupore in tutti i presenti al rito dell'apertura (cerimonia nella quale il "sacerdote" BDM si fa aiutare da alcuni "chierichetti" a distruggere in ogni modo possibile e/o immaginabile la busta e l'incartamento del prodotto arrivato, mentre tutti i "fedeli" pregano di ricevere il gioco che aspettavano da secoli, o in alternativa di NON ricevere il classico gioco rifiutato a buon senso da tutti), non solamente per la velocità con la quale il pacco ci è pervenuto (il materiale era partito il giorno prima! E per i corrieri Hip Hip... Hurra!), quanto piuttosto per il numero spropositato di Cd che erano in esso contenuto. Ai ben 4 CD che compongono il gioco vero e proprio, si sono aggiunti una marea di dischi rotanti (lo dicevo io che guardare X-Files mi faceva male!) contenenti immagini del gioco stesso (schizzi preparativi e chincaglieria varia), informazioni di vario genere sul gioco e sulle prossime uscite ecc.ecc.


Questi due signori hanno deciso di fare quattro chiacchiere con il malcapitato Adam: pistola o fucile?


Signore e signori ecco il protagonista della nostra storia. A vederlo così assomiglia al nostro inossidabile Simula (detto anche il Verista...)

ALTERNATIVA

Più che un alternativa vera e propria, come provocazione vorrei elencare alcuni titoli che hanno degli elementi più o meno vistosi in comune con Realms of the Haunting.

Normality (Gremlin): Il primo titolo della Gremlin ad utilizzare un motore grafico a 3 dimensioni all'interno di un'avventura. Divertente e appassionante come poche. Decisamente demenziale e privo di azione.
Phantasmagoria (Sierra): La prima avventura a sfruttare appieno le potenzialità dei filmati all'interno di un videogioco.

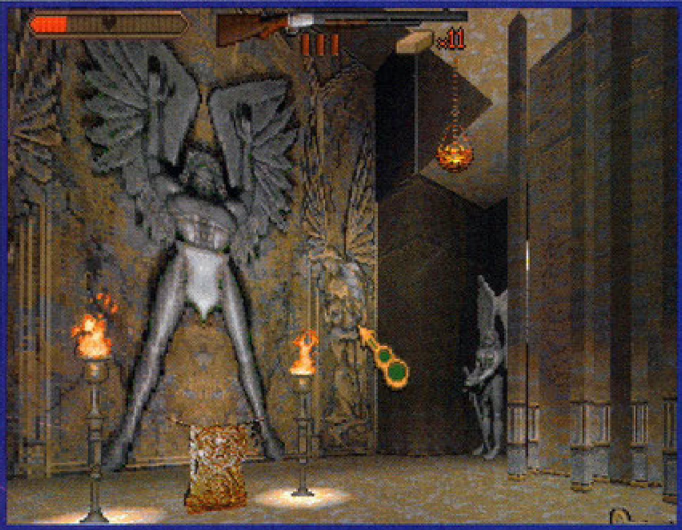
Quake (iD Software): L'attuale detentore dello scettro di miglior gioco d'azione a vista in soggettiva insiemea Duke Nukem 3D. Un must nel suo genere.

Dopo questa divagazione relativamente allegra, rientriamo nelle atmosfere tenebrose e inquietanti che questo Realms of the Haunting richiede per essere apprezzato nella sua totalità.
Vi chiamate Adam Randall, e una morte incredibilmente misteriosa ha coinvolto una persona a voi molto cara, per la precisione vostro padre, il


Un salone particolarmente illuminato: quanto spenderanno in torce in questo santuario?


Non c'è niente di meglio di un camino, due bicchieri di champagne e una bella biondona per animare la serata... Ma se la donna è un demone che si fa?

TEST


In questo santuario verrete eletti come campioni del bene. Il contratto è annuale e verrà rinnovato solo in caso di sopravvivenza del firmatario... Occhio alle clausole!


Il tizio sulla destra sembra volervi suggerire un pericolo molto vicino. Sarà perché è così magro?

HELP

Il primo capitolo di RotH è particolarmente corto, e serve più che altro da introduzione alla trama principale. Eccovi i passi per superarlo e cominciare il gioco vero e proprio.

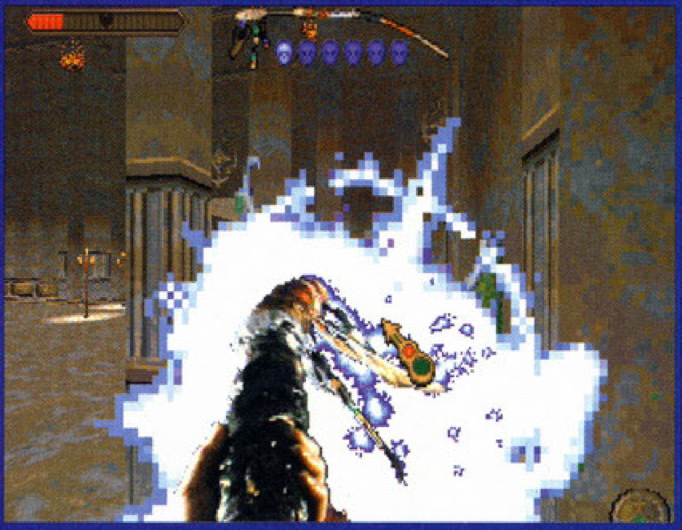

Appena entrati raccogliete dal tavolino posto sulla vostra sinistra il libro e il caricatore per la pistola, quindi percorrete tutto il corridoio fino a ritrovarvi all'interno di una stanza ben illuminata (non potrete andare da nessun altra parte).


Salite le scale: entrate nel corridoio alla vostra destra e in fondo accendete le due candele per scoprire la nicchia nascosta dal quadro, quindi prendete la chiave cercando di evitare la palla di fuoco che partirà di lì a poco dal foro della nicchia.


Raggiungete la cassettiera posta tra le due porte, recuperate il volume appoggiato su di essa e aspettate che la macchina da scrivere termini di battere la lettera per poterla prendere, quindi impossessatevi della pistola e uscite dalla stanza attraverso una delle due porte.


Grazie alla chiave potrete aprire la porta presente nello stesso corridoio in cui avete recuperato la chiave e potrete finalmente entrare nello studio.

pastore Chares Randall (pastore inteso come sacerdote, non come pastore tedesco... ma possibile che ogni volta che cerco di scrivere quattro righe seriamente qualcuno tra voi lettori tira fuori una battutaccia come questa? Ecco, ora mi sono offeso...). Nonostante lo scomparso fosse vostro padre, non avevate più sue notizie da tanto tempo, fin da quando (Adam era ancora un bambino) egli si separò da vostra madre per tornare alla nativa Cornovaglia, nella poco invitante Helston (che in inglese richiama, con un gioco di parole facilmente intuibile, una cosa tipo "pietra infernale"). Dal momento della sua morte voi siete stati vittima di terribili incubi che a volte avevano per protagonista una casa, mentre in altri casi il soggetto era una giovane e bellissima donna (farne più spesso di "incubi" così no, eh?) della quale però non sapete né il nome né tantomeno avete l'impressione di conoscerla (... adesso ho capito perché era un incubo! Una bella figliola vi si presenta in sogno e voi non sapete niente di lei! Terribile...).
Pochi giorni prima di ricevere la notizia della funesta scomparsa del genitore inoltre, avete ricevuto la visita di un prete, tale Elias Camber, che si


La potenza devastante della staffa benedetta si è scatenata contro un nemico in tutta la sua veemenza...


Questo demone si stà lanciando contro di voi... Cosa ne dite di fargli un bel piercing proprio al centro della fronte?

TEST



Andare a controllare quel trono potrebbe essere un'idea tutt'altro che stupida...



E' lei! La tizia dei sogni di Adam! Bisogna ammettere che il ragazzo ha degli ottimi gusti ...

è presentato (guarda un po' che caso) come un carissimo amico di vostro padre, venuto apposta per consegnare delle lettere da parte del papari-no. Neanche il tempo di aprire la scatola e... Sparito! E indovina un po' cosa c'era nella scatola invece che delle normalissime lettere? Dei medaglioni, con delle incisioni molto antiche, tutti rotti ma comunque preziosi e stranamente "potenti" (e già il fatto che Adam percepisca il potere delle rune così, al solo contatto, dovrebbe lasciare intendere la predisposizione del ragazzo al paranormale... io però non vi ho detto niente).
La conseguenza logica di questa serie di eventi porta il nostro beneamato eroe (dalla faccia un po' insespressiva, se volete un mio parere personale) (dopotutto assomiglia al nostro Andrea Simula; più inespressivo di così si muore! NdBDM) a cercare un qualche indizio della triste fine del padre proprio nella sua tenuta di Helston. Inutile sottolineare come la tenuta sia esattamente identica alla casa dei vostri incubi e come, appena entrati dentro la lugubre abitazione vi ritrovate inevitabilmente chiusi dentro! Come vi sembra? Ok, lo so, l'inizio non è dei più originali, ma

Controllare è meglio che farsi ammazzare...

ZOOM IN

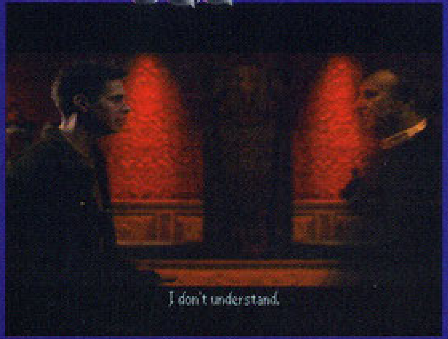
Avrete intuito come un gioco come questo abbia necessariamente bisogni di un sistema di controllo veloce e funzionale. Nonostante il nostro eroe possa essere controllato solamente tramite il mouse (usando giusto un paio di tasti per richiamare l'inventario e salvare il gioco), la soluzione più funzionale consiste nel uso congiunto di tastiera e mouse. Tramite la tastiera si possono eseguire tutti gli spostamenti del personaggio (muoversi, girare, alzare la testa e saltare) esattamente come in un qualsiasi gioco in soggettiva, mentre il mouse verrà usato per esaminare e prendere oggetti, aprire le porte e sparare. Il cursore di RotH ha infatti due pallini che cambiano colore, e a ogni colore è collegata un'azione particolare (il verde significa usa l'oggetto, il bianco significa esamina ed il rosso indica un bersaglio a cui sparare), per cui il giocatore saprà in qualsiasi momento che azione è legata al click del mouse. Funzionale, non trovate?



state sicuri che il resto dell'avventura è un crescere di eventi sconvolgenti e trovate eccezionali, di cui però posso soltanto accennare qualcosa generalizzando, altrimenti rischio di rovinarvi gran parte del divertimento.
Come potrete notare dalle immagini Realms of the Haunting ha un interfaccia grafica un po' "particolare" per un'avventura, che ricorda molto il motore grafico di un altro recente prodotto della Gremlin, quel Normality che ci ha fatto quasi urlare al miracolo qualche mese fa. La particolarità di di questo titolo era l'approccio "alla Duke Nukem": un'avventura in prima persona nella quale il termine "esplorare" assumeva un senso tutto nuovo. RotH è sicuramente un'evoluzione di questo concetto, e si avvicina ancora di più al genere "Full Action" da cui nasce l'approccio grafico, mantenendo però invariati i canoni del genere tanto amato dalla Lucas. Cosa significa tutto questo? Beh, in pratica avrete a disposizione tutte le classiche azioni prendi, usa, esamina ecc., ma al tempo stesso dovrete impugnare la vostra bella armetta evitando di rimanere contusi dai poco amichevoli artigli degli altrettanto poco amichevoli demoni con cui avrete a che fare. Insomma, quante avventure vi hanno mai offerto 20 tipi differenti di nemici da affronta-



L'atmosfera cupa e il terrore è quasi palpabile in Realms of the Haunting...



Padre e figlio faccia a faccia... Peccato che uno dei due è morto da mesi!



Capisco che trovare una carta da parati originale al giorno d'oggi è un'impresa, ma addirittura una cartina del mondo mi sembra esagerato!

L'armeria di ogni buon esorcista dovrebbe avere almeno...

ZOOM IN

Eccovi un breve campionario delle prime armi che potrete utilizzare fin dai primi capitoli di Realms of the Haunting.
Il gioco in tutta la sua lunghezza ne prevede un totale di 15, ma queste sono sicuramente le più semplici da trovare e soprattutto sono quelle a cui tornerete ogni volta che avrete esaurito i colpi dei classici "pezzi da 90".



Pistola: La trovate subito e la userete solamente se l'alternativa è quella di prendere a pugni in faccia un demone (almeno non vi sporcherete le mani). Fa poco male ed è molto imprecisa.



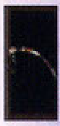
Spada: Fa discretamente male ma, non essendo un'arma da fuoco, ha un raggio d'azione che troppo facilmente vi espone alle grinfie dei demoni. Utile contro bersagli deboli.



Scudo: Ancora non si è capito quale sia l'utilità di un'arma che non fa nessun tipo di danno. Se sperate che i demoni si rompano le scatole di attaccarvi e decidano spontaneamente di lasciarvi stare allora prendete in considerazione l'ipotesi di usarlo, altrimenti...

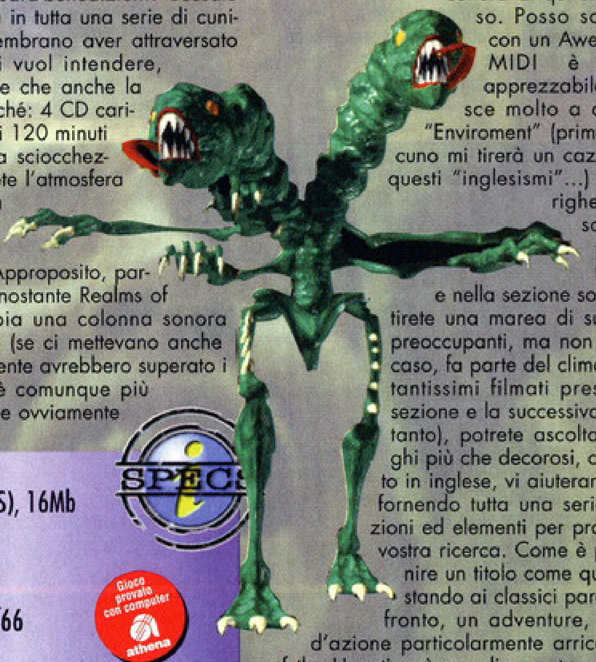


Fucile: Provoca ingenti danni al bersaglio e non ha bisogno di essere ricaricato di continuo. Come se non bastasse una ricerca attenta vi procurerà dozzilioni di cartucce. Da usare senza riserva.



Staffa della forza benedetta: Una spara fireball davvero notevole. Praticamente illimitata e dalla forza devastante ha un semplice difetto: il tempo necessario a ricaricare il colpo è troppo elevato per renderla utile negli attacchi più frenetici.

re con 15 armi veramente fuori dal comune (avete mai visto una spara-benedizioni? Scusate l'ignoranza, ma io no!) in tutta una serie di cunicoli e locazioni che sembrano aver attraversato un "terremoto" (e chi vuol intendere, intenda...)? C'è da dire che anche la trama ha il suo bel perché: 4 CD carichi di locazioni e più di 120 minuti di filmati non sono una sciocchezzuola, se poi aggiungete l'atmosfera e il pathos che questa vi procura, avrete capito qual'è il punto di forza di questo titolo. Approposito, parlando di atmosfere: nonostante Realms of the Haunting non abbia una colonna sonora basata su tracce audio (se ci mettevano anche quella mi sa che facilmente avrebbero superato i 5-6 CD...), il sonoro è comunque più che pregevole, anche se ovviamente la qualità è inevitabilmente legata alla scheda sonora di qui siete in possesso. Posso solo dirvi che con un Awe32 la qualità MIDI è veramente apprezzabile e contribuisce molto a creare quell' "Enviroment" (prima o poi qualcuno mi tirerà un cazzotto per tutti questi "inglesismi"...) citato poche righe fa. Oltre al sonoro vero e proprio (in tutta la casa e nella sezione sotterranea sentirete una marea di suoni sinistri e preoccupanti, ma non fateci troppo caso, fa parte del clima di RotH) nei tantissimi filmati presenti tra una sezione e la successiva (ma non soltanto), potrete ascoltare dei dialoghi più che decorosi, che, per quanto in inglese, vi aiuteranno tantissimo fornendo tutta una serie di informazioni ed elementi per proseguire nella vostra ricerca. Come è possibile definire un titolo come questo? Non è, stando ai classici parametri di confronto, un adventure, né un gioco d'azione particolarmente arricchito. Realms of the Haunting è semplicemente un incrocio tra due generi di gioco differenti, integrati in una tipologia di prodotto che nessuno aveva mai pensato di realizzare. Unico appunto che si può muovere contro questo esperimento di ibrido tra avventura e azione, è probabilmente (e paradossalmente) il suo stesso punto di forza: qualche giocatore (probabilmente quelli di vecchia data) potrebbe storcere il naso di fronte ad un'avventura che, come posso dire, non prevede quella tranquillità d'azione a cui forse si era ormai assuefatto (difficilmente in un gioco della Lucas si rischiava di perdersi in un dungeon, o, ancora peggio, di morire in un certo punto perché l'energia rimasta non era sufficientemente alta da permettere di sconfiggere il "demon-bastard" che spunta di soppiatto alle spalle per appoggiare le sue dolci e delicate unghiettine sul nostro ancor più delicato collo), ma questo è più che altro un timore personale, tenendo soprattutto conto di quanto si sia sviluppata la cultura informatica negli ultimi anni. Io comunque vi ho avvertiti, e considerando anche che lo spazio a mia disposizione è decisamente scarso sarei più propenso a spostare la discussione nel box dell'opinione (che tanto è fatto proprio per questo)...





Chi di spada ferisce di spada perisce... peccato che qui non ci sia proprio nessuno!

OPINIONE

92

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

... Eccoci arrivati (è stato un viaggio breve, praticamente non me ne sono neanche e accorto). Allora, avevo iniziato a parlare dei pregi e dei difetti di questo Realms of the Haunting, ma forse è meglio procedere con ordine. Iniziamo a parlare della grafica che, per quanto particolare (essendo questo un titolo particolare) è sicuramente più che apprezzabile. Insomma: di avventure così dettagliate e ben realizzate non ne avevo mai viste, ma se volete prendere come unità di misura Quake (tanto per riallacciarci al discorso dell'elemento azione) allora devo ammettere una certa inferiorità (non certo marcatissima, visto che RotH si difenderebbe benissimo anche come action game), dovuta in particolare alle risoluzioni supportate (per quanto il massimo raggiungibile è il 640x480). La tecnologia del True 3D engine è molto apprezzabile, specialmente perché permette, tramite delle complesse routine di compressione dei dati, di mantenere in memoria le texture, che vengono quindi aggiornate ad una velocità impressionante, rendendo il tutto fluido e gradevole. Del sonoro vi ho detto già tutto nella recensione vera e propria, per cui mi limiterò a sottolineare quanto l'audio aiuti l'atmosfera e renda la sensazione di mistico che pervade ogni singola stanza del maniero quasi palpabile. La giocabilità globale trae vantaggio da quanto appena detto, rendendo così RotH un godibilissimo gioco d'azione, una gradevolissima (e particolarmente lunga e impegnativa) avventura, ma soprattutto un mix ben riuscito e decisamente positivo, consigliato a maggior ragione a qualsiasi categoria di player, specialmente a quelli che amano entrambi i generi o che desiderano provare un'esperienza di gioco così nuova ma allo stesso tempo così legata alla tradizione. Originale.

SPECS

RAM MINIMA	8 Mb (DOS), 16Mb (WIN95)
CPU	486 Dx2/66
VIDEO	VGA/SVGA
AUDIO	Sound Blaster e compatibili.
CONTROLLI	Mouse, Tastiera
SOFTWARE HOUSE	Gremlin

Gioco provato con computer athena

ARCHIMEDEAN DYNASTY

Dunque, se io entro in una vasca da bagno piena fino all'orlo l'acqua contenuta in essa inizia a fuoriuscire e ad allagarmi la casa fino a che non viene raggiungto un certo equilibrio.

A cura di Stefano Gradi

Se non erro, questa (a graaandi linee) è un'applicazione del teorema di Archimede sulle proprietà dei fluidi e dei corpi immersi in essi. E' facile quindi capire il perché il prode Archimede sia stato l'ispiratore di questo gioco pubblicato dalla Blue Byte.
Esulo un attimo dal contesto per dirvi che è la prima volta che riprendo a scrivere dopo SMAU e dopo una meritata settimana di pausa; potete quindi immaginare quante cose io abbia da raccontarvi a proposito di questa incasinatissima fiera, purtroppo non posso farlo adesso. Posso solo ringraziare tutti quelli di voi che ci sono venuti a trovare e che si sono fermati per complimentarsi e, perché no, criticarci. Spero che conoscerci non vi abbia comportato strani sintomi come malattie tropicali o malanni di qualsiasi genere, in fondo siamo solo un po' strani.
Sinceramente non pensavo che essere presenti a una fiera fosse così faticoso, comunque sono giunto al quinto giorno stravolto, ma anche contento e divertito. Sicuramente a voi non importerà niente di questo, pazienza, vorrà dire che riprenderò a parlarvi di Archimedean Dinasty.
Dove ero rimasto? Ah si, ad Archimede, scherzi a parte, non ho idee per quanto riguarda l'origine del nome di questo titolo. Vediamo, magari leggendo la trama insieme a voi sarò in grado di capirlo.
Nel ventunesimo secolo le risorse terrestri iniziarono a scarseggiare, la produzione industriale e alimentare non riusciva più a soddisfare le esigenze della popolazione mondiale. Inevitabilmente bisognava trovare un altro luogo dal quale estrarre materie prime atte a prolungare l'esistenza dell'umanità. Parecchie nazioni progettarono e attivarono stazioni subacquee per ricavare qualcosa dal fondo degli oceani. Come ci si poteva immaginare, il "raccolto" non era sufficiente e così in superficie iniziarono dure guerre per il controllo delle postazioni e delle poche risorse rimaste. Si arrivò alla tanto temuta guerra nucleare, la superficie terrestre non era più abitabile: gli effetti collaterali delle bombe atomiche non tardarono a farsi sentire, la radioattività era giunta a livelli incredibili, il tanto temuto inverno nucleare portò all'innalzamento delle acque e alla formazione di una spessa coltre di ghiaccio. Alla gente non rimase altro che andare a vivere sott'acqua, nelle profondità degli oceani; solamente i più ricchi

Scusi, quanto costa chiavi in mano?

ZOOM IN



HIOB: Il vostro primo mezzo, lo odierete presto: è lento, impacciato e la potenza di fuoco è scarsa. Appena possibile passate ad altro.



ZORN: Non fatevi spaventare dalla forma strana, manovrare uno di questi così è favoloso, la potenza di fuoco raggiungibile incute timore a chiunque. Un simpatico gadget è rappresentato dal tettuccio apribile...



SUCCUBUS: Signori, il non-plus-ultra in fatto di mezzi subacquei. Il nome sta a indicare che chiunque vi incontri subirà la vostra supremazia. Velocità, potenza e cattiveria vi faranno dimenticare i primi giorni a bordo dello HIOB. Pensate che di serie offre anche le sospensioni attive.



GATOR: Già miglioriamo, la velocità inizia a essere accettabile, la dotazione di serie anche... Purtroppo manca il condizionatore.



Il palazzo centrale di Svesda Wostock, mi sembra un edificio bellissimo; io vorrei che la mia casa fosse così!



Povero bimbo, non sa ancora chi ha di fronte!



Questo è il poveretto di prima che non voleva ascoltare i miei consigli...

ALTERNATIVA

Tie Fighter (Lucasarts): i combattimenti di Archimedean Dynasty sono piuttosto simili a quelli possibili in questo mitico simulatore ispirato alla saga di Guerre Stellari.
Privateer (Origin): Compiere missioni per conto di qualcun altro al fine di guadagnare soldi era il tema principale; solo che tutto avveniva nello spazio.
Subwar 2050 (Microprose): Mediocre gioco di combattimenti subacquei, nulla a che vedere con AD.

poterono rifugiarsi nelle basi esistenti, i poveri vennero abbandonati e lasciati sulla gelata superficie radioattiva a morire lentamente.
Come se non bastasse, gli oceani vennero ricoperti da masse di materiali organici morti per uno spessore di circa quaranta metri, nemmeno un raggio di sole riusciva a raggiungere i pochi sopravvissuti. Gli umani si dovettero adattare a vivere in un mondo nuovo, creato da loro stessi; un mondo chiamato Aqua.
Oggi, nell'anno 2661, l'umanità vive in gigantesche metropoli sottomarine, nel corso dei secoli si è imparato a sfruttare a fondo ogni risorsa e si è cercato di non ripetere l'errore una seconda volta, anche perché con tutta probabilità sarebbe stata l'ultima.
Il controllo delle diverse aree geografiche di Aqua venne diviso non troppo equamente tra un numero non precisato di corporazioni, inutile dire che questi clan sono stati in guerra tra loro per avere la supremazia su Aqua.
Questo è un periodo di relativa tranquillità, nel quale i mercenari sono le persone che hanno le maggiori possibilità di guadagno.
E qui entrate in gioco voi, impersonando Emerald "Deadeye" Flint, un abilissimo pilota di caccia sottomarini, un uomo dalle mille risorse. Purtroppo il vostro ultimo incarico è fallito, avete perso tutto quello che avete, compresa la considerazione delle varie confederazioni. Il vostro compito sarà quello di riconquistare fama e denaro per vivere un futuro migliore nel mondo sommerso di Aqua.
Come ho appena detto, dovrete viaggiare da una città a un altra, procacciando incarichi che vi permettano di guadagnare più soldi possibile; naturalmente all'inizio questo non sarà facile: avete a disposizione una sgangherata navicella senza un equipaggiamento adeguato.



Ehi, però non vale, siete in tre contro uno (due li vedete davanti, l'altro mi sta alle calcagna)!



Navigare tra le costruzioni della base Vespucci inseguendo uno stupido coso giallo e rosso non è certo il massimo della vita, però è dannatamente



"Mamma se l'è grosso"; oltretutto alza un casino di terra, tra poco non vedrò più niente, come farò?



Con una manovra da maestro ho incastrato il fellone in un'insenatura, dubito per la sua sopravvivenza



Eccolo qua! Il notepad elettronico, in questo caso mostra la mappa della regione nella quale sarà ambientata la prossima missione.

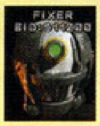


La schermata per l'acquisto o la vendita di pezzi di ricambio fatti apposta per voi.

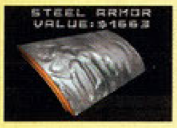
Signor Sulu, alzi gli scudi

ZOOM IN

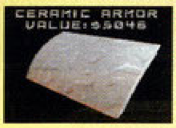
Pivellini, avete paura? Con questi aggeggi potrete difendervi.



FIXER: Utilità di riparazione automatica (sembra un tool di Windows 95), caldamente consigliato l'acquisto appena possibile.



STEEL ARMOR: Avete presente il livello di consistenza delle lattine di Coca Cola? Bene, questa non si discosta di molto.



CERAMIC ARMOR: Con questa si ragiona un po' di più, quantomeno le probabilità di affondamento saranno minori.



CARBON ARMOR: Non è ancora il top, ma si difende bene. O meglio, vi protegge decentemente.



TITANIUM ARMOR: Solo una punta di diamante potrebbe perforarla, l'armatura al titanio è quanto di più resistente.



NOISE REDUCTION SKIN: Pellicola fono-assorbente, molto utile per abbassare il livello di rumorosità della vostra nave, e quindi di essere intercettati dai sonar.



BUZZER: L'equivalente delle chaff per i caccia, lanciando un coso di questi dovreste ingannare i torpedo lockati su di voi.

Dialogando con le persone che incontrerete nelle basi sottomarine verrete a scoprire nuovi lavori che permetteranno guadagni sempre più elevati, a patto che portiate a termine con successo le missioni che di volta in volta vi vengono assegnate. Queste, guarda caso, si svolgono sott'acqua e variano dal semplice trasporto di materiale alla scorta di mezzi importanti alla distruzione di particolari obiettivi. In ogni caso dovrete fare attenzione a tutti quelli che non la pensano come voi.

Prima di iniziare la campagna vera e propria potreste avere voglia di allenarvi in missioni singole nelle quali imparerete tutte le nozioni necessarie al fine di presentarvi alla partenza con un buon bagaglio di esperienza.

I combattimenti si svolgono similmente a quelli già visti in giochi ad ambientazione spaziale di un certo tipo (vedi X-Wing, Tie-Fighter, Wing Commander e The Darkening); le apparecchiature di bordo sono simili, ci si è solo preoccupati di convertire i vari strumenti di bordo: il radar è diventato un sonar, i missili sono diventati torpedo e così via. Questo non va a demerito del gioco, anzi, propone l'immediatezza e la semplicità nel controllo di un'astronave rendendo i duelli frenetici e avvincenti come nei titoli appena menzionati.

La grafica è completamente in alta risoluzione e fa uso di tutte le ultime tecniche di modellazione poligonale, il sonoro comprende musiche d'at-

SPECS

Gioco provato con computer athena

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium 75Mhz
VIDEO	SVGA 1 MB RAM
AUDIO	Sound Blaster e compatibili,
CONTROLLI	Joystick e tasteira
NOTE	Raccomandato CD-ROM 4x, Pentium 133Mhz
SOFTWARE HOUSE	Blue Byte

Torpedo

ZOOM IN



THRESHER: Infimo, una nocciolina farebbe più danni.





LEECH: Eh eh, mica male questi testa gialla, forse sono i migliori in base al rapporto qualità-prezzo. Sono disponibili in due versioni.





FLASH SHARK: Tre diversi livelli di potenza per un discreto missile che fa della precisione la sua miglior qualità.



TIGER SHARK: Piccolo e veloce, l'ideale per scontri ravvicinati. Purtroppo è molto facile che perda il bersaglio.





MAGAZINE: Contenitore per torpedo, disponibile in due versioni: da quattro e da otto.



REVOLVER: Contenitore ancora più capiente del Magazine 2, con questo non avrete molti problemi di capacità.

Miva lanciami i componenti...

ZOOM IN

Volete fare del male fisico a qualcuno? Date un'occhiata qua!





MAXIMUM IMPACT: Disponibile in due versioni, è discretamente potente e fa abbastanza male alle lamiere dei nemici.







VENDETTA: Tre livelli di potenza per un cannone che punirà tutti quelli che in passato hanno approfittato della vostra inesperienza.







PLASMA DEATH: I cannoni al plasma mantengono la promessa celata all'interno del loro nome: pochi colpi e anche il più coriaceo dei nemici dovrà inchinarsi alla sua supremazia. Tre livelli di potenza per tre diversi livelli di divertimento.





PLASMA GUN: Il modello di cannone al plasma della classe immediatamente inferiore a quella del Death. Buon rapporto qualità/prezzo.



Quello mi aveva fatto incavolare non poco, spero che serva di lezione per tutti.



Postazione lancia-missili, io da bravo scemo la sto affrontando frontalmente; voi non fatelo mai.

mosfera e effetti sonori adeguati al tipo di gioco.
Non bisogna poi dimenticarsi delle numerose sequenze animate che, tra una missione e l'altra, illustrano il progredire di Emerald nella sua personalissima missione.



Questo sta prendendo un po' troppa confidenza, meglio fargli capire quali siano le gerarchie.



Male, male, ancora più male! Quel coso è proprio cattivo!

Varie ed eventuali

ZOOM IN





TORPEDO CLAW: Software di gestione dei torpedo; la precisione massima si ha con la versione più avanzata disponibile, la 3.6.



PUNISHER: Programma per la gestione automatica delle torrette indipendenti. Disponibile in tre versioni: la 1.0, la 1.4 e la 2.2.





ERASER: Software per la cancellazione automatizzata delle lavagn... ehm dei nemici. Si va dalla versione 0.8 alla versione 1.4.



BLOCK: Generatori di energia, ricaricano continuamente le batterie e sovrintendono a tutte le funzioni del mezzo; pensate se si dovessero rompere... Disponibili in tre diverse grandezze.

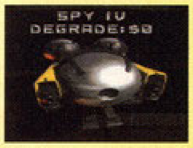


BOOSTER: Praticamente la nitro dei giochi di guida arcade, permette di raddoppiare la propria velocità per un breve periodo, fino a che l'energia non si esaurisce. Inutile dire che più il generatore è grosso e veloce, più sarà lungo e frequente il funzionamento.









SPY: Il sonar, uno degli aggeggi che più vi servirà durante le missioni; disponibile in quattro diverse versioni, la quarta in particolare mi incute un certo timore.



SILATOR: Silenziatore, è una gabbia che avvolge il motore per assorbirne le onde sonore e permettere viaggi più

HELP

Per iniziare a guadagnare qualche soldino, iniziate ad accompagnare quel farabutto di Perry Lasalle al cospetto di El Topo, in questo modo inizierete a farvi perdonare per l'incidente accadutovi qualche giorno prima. Successivamente accettate l'incarico che El Topo vi offre: fare lo spazzino non è piacevole, ma vi permetterà di riconquistare la fiducia in modo da ottenere lavori che comportino cospicui guadagni. Alcuni consigli generali: appena possibile potenziate il vostro sonar, comprate al più presto il Fixer e una nuova armatura. Cercate poi di risparmiare più soldi possibile per poter cambiare quanto prima il vostro sottomarino.



E questo è il quarto! Ma dove siamo? In Paradiso?

OPINIONE

91

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Ragazzi, Archimedean Dynasty mi ha veramente sorpreso. Lo avevo accolto con una certa diffidenza, non ne avevo mai sentito parlare in precedenza, ero persino all'oscuro del fatto che il buon Maska avesse realizzato un Work in Progress sul numero di Novembre; non sapevo neanche di che tipo di gioco si trattasse, ho iniziato a conoscerlo a poco a poco senza essere influenzato da opinioni precedenti. Devo dire che questo non mi è dispiaciuto affatto, anzi, mi ha permesso di scoprire le sue peculiarità a poco a poco e obiettivamente, senza alcun pregiudizio.
Archimedean Dynasty è uno dei giochi che più mi ha appassionato ultimamente: pur essendo vasto e complesso, riesce a essere semplice, immediato e coinvolgente. I duelli subacquei mi hanno riportato ai tempi di X-Wing e di Tie-Fighter, mettersi alle calcagna di un mezzo nemico e inseguirlo fino a che non esplode è veramente entusiasmante. La differenza tra i giochi della Lucasarts e questo della Blue Byte consiste essenzialmente nel fatto che AD è ambientato sott'acqua. Bisogna dire che la sensazione di navigare nelle profondità oceaniche c'è tutta: i colori sfuocati, gli splendidi fondali, la prospettiva strana, le bollicine e le proprietà fisiche dei fluidi. Sì, le proprietà dei fluidi, i programmatori sono stati attenti nel ricreare i comportamenti di un corpo immerso in acqua (secondo me la mia supposizione iniziale era giusta...), le correnti, la profondità e la diversa composizione dell'ambiente circostante influenzano i movimenti e le prestazioni dei vari mezzi tanto che ogni tanto mi sono trovato a cercare sul case del mio computer l'indicatore dell'ossigeno rimasto...
Il motore grafico è veramente ottimo, al massimo del dettaglio gira tranquillamente sotto Windows 95 sul Pentium 133 della redazione gira velocissimo e fluidissimo (il mio computer nuovo non fa testo, è al di sopra di ogni possibile desiderio, sapete com'è...). Il sonoro è adeguato all'ambiente oceanico, gli effetti sonori sono nella media e le sequenze animate sono piacevoli senza essere nulla di trascendentale.
La giocabilità si attesta su valori elevati, il maggior pregio del gioco è proprio quello di essere coinvolgente. La longevità è assicurata da tre diversi livelli di difficoltà e dall'elevato numero di missioni via via disponibili, penso che potrà appassionarvi a lungo. Difetti? Ma, forse avrei preferito una maggiore interattività nei dialoghi, una maggiore varietà di navi amiche e nemiche, fondali più diversi tra loro. Pazienza non si può avere tutto dalla vita, resta comunque un gioco raccomandato senza esitazioni, date retta a me.

F1 Manager

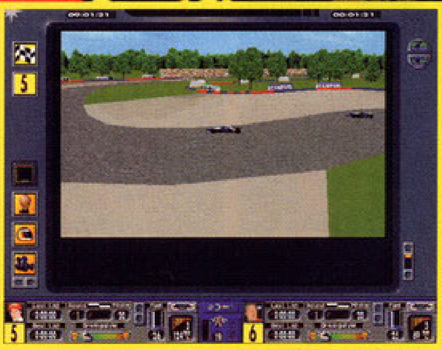
Il mondo della Formula 1 è fantastico: velocità, soldi, belle ragazze e tanta gloria. Come facciamo noi poveri mortali a godere di tutto questo?

A cura
di Stefano "AFC" Gradi

Semplice, trovando un gioco di Formula 1 che simuli questo ambiente. Purtroppo mancheranno sempre i soldi e le belle ragazze...
Io sono sempre stato un grande appassionato di automobili e in particolare di quelle da corsa. Fin da piccolo andavo in giro con una stupenda Ferrari a pedali e ogni tanto riuscivo, con i miei amici, a organizzare dei veri e propri gran premi nel cortile di casa mia che, non ci crederete, sembrava disegnato apposta. Era uno spettacolo vedere tutti quei bambinetti (per niente grassi, ci tengo a precisarlo!) muovere velocemente le gambine per cercare di arrivare primi. Le lotte erano tremende, spesso alla seconda curva si scendeva da quei potentissimi mezzi per andare a insultare qualcuno che, a nostro giudizio, aveva commesso una grave ingiustizia. E allora giù botte, fino a che il più furbo del gruppo si ricordava che era in corso una sfida e quindi rimontava al più presto sulla monoposto (che parola grossa!) per guadagnare un certo vantaggio sugli altri ancora intenti a menarsi.
E' strano, ultimamente i giochi che devo recensire mi ricordano qualche episodio della mia infanzia, che sia un segno della nostalgia per quegli anni nei quali la vita era spensierata e priva di eccessive preoccupazioni? Ma, chi lo sa, forse un giorno torneremo tutti bambini.
F1 Manager, come potrebbe essere difficile capire dal nome, è un gioco manageriale che cerca di simulare il mondo della Formula 1, visto però non dalla parte dei piloti, ma dalla parte dei tecnici e degli ingegneri. Ci riesce? Sono qui apposta per dirlo.
L'introduzione animata è assolutamente spettacolare: dopo un bel giro nei box della Rossa, l'inquadratura si sposta sul rettilineo di partenza di un Gran Premio e inquadra uno per uno tutti i principali protagonisti della corsa e... basta, se no vi rovino la sorpresa.
La prima cosa da fare è scegliere con che squadra partecipare al campionato di Formula 1, potete decidere se mettervi alla guida di un Team già organizzato e funzionante o se tenere solo il glorioso marchio e ripartire da capo rifondando la squadra. Nel primo caso la scelta iniziale corrisponderà al livello di difficoltà voluto: a seconda del team selezionato varierà la disponibilità finanziaria e tecnica, logico che scegliendo Williams o Ferrari il tutto sarà più semplice. Crearsi il proprio team è però molto più gratificante, avrete la possibilità di scegliere la vostra squadra di ingegneri, di meccanici, di piloti, di sponsor, di fornitori... e chi più ne ha più ne metta!
Una volta all'interno del gioco ci si trova un po' spaesati, le possibilità di operare sono molteplici e solo una attenta lettura del manuale vi permetterà di districarvi tra le miriadi di opzioni. Andiamo con ordine: la parte organizzativa permette di impostare la struttura della squadra, a cominciare dalla scelta dei propri collaboratori; il database dal quale è possibile sceglierli è vastissimo, comprende tutti i direttori sportivi, gli ingegneri, i motoristi, i piloti e tutti i personaggi legati al mondo della Formula 1 negli ultimi dieci anni.
Quando per la prima volta si decide di andare in fabbrica si rimane di stucco: le possibilità di progettazione, costruzione e sviluppo sono veramente tante. Potrete scegliere ogni più piccolo elemento della monoposto e decidere di cambiarlo con un altro contenuto all'interno del database dedicato; per vostra curiosità vi dico che ogni elemento, dagli alettoni ai dischi dei freni, dagli ammortizzatori alle prese d'aria, è disponibile in circa cinquanta varietà diverse.
La cosa più interessante è rappresentata dalla

SPECS	
RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	SVGA 1 MB RAM
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Mouse
NOTE	Raccomandato CD-ROM 4x, Pentium
SOFTWARE HOUSE	europress software

Gioco provato con computer athena



Le due Williams una di seguito all'altra. Non mi stupirei se adesso Damon Hill facesse un testacoda!



Stiamo provando sul circuito di Silverstone, in Inghilterra. Purtroppo le variazioni apportate alla macchina non stanno dando i risultati sperati.



Bene, ho appena comprato quattro motori nuovi, visto che i miei pilotini li rompono come se fossero scatole.

TEST

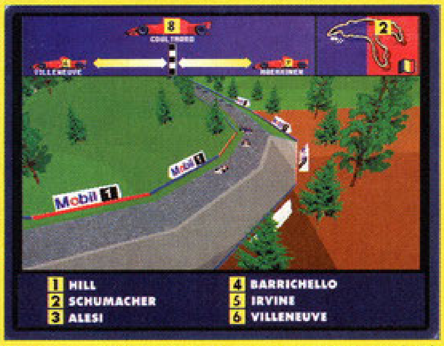


Prima di iniziare la stagione è bene procurarsi un discreto budget, la cosa migliore è strappare ricchi contratti a sponsor pieni di soldi.



La galleria del vento, passare di qui dopo aver progettato la macchina è di fondamentale importanza.

galleria del vento, dalla quale si possono trarre utili indicazioni per quanto riguarda l'aerodinamica e l'assetto generale. La parte più divertente consiste nel programmare le prove e le gare della stagione e poi verificare il proprio operato in pista. La gestione delle macchine durante la corsa è veramente ben fatta, in qualsiasi momento è possibile intervenire per impostare nuove strategie.
La grafica delle varie schermate (naturalmente in alta risoluzione) è ben definita, ma la scelta dei colori in qualche caso non mi è sembrata molto azzeccata; in gara, invece, l'engine poligonale riesce a ricreare abbastanza bene l'atmosfera di un Gran Premio.Molto bello il sonoro, costituito da tracce audio molto pompate e ben realizzate e da effetti sonori digitalizzati dal vivo. Lo spazio e soprattutto il tempo a mia disposizione sono finiti, quindi vi rimando al commento per il giudizio finale. Vruuum!!!



Finalmente il giorno della gara, guardate Schumy è già secondo e sta per passare anche quel mentecatto di Damon Hill.



Ommamma, all'interno del gioco troviamo 3Dstudio? Magari, questa è solo la schermata per la scelta di uno dei tanti profili scelti per gli alettoni

ALTERNATIVA

Grand Prix Manager (Microprose): Fino a ieri il miglior gioco manageriale sulla Formula Uno, anche perché non se ne vedevano altri in giro. E' imminente il suo seguito che si propone di migliorare i difettucci che affioravano di tanto in tanto.

F1Manager (Simulmondo): No, non è lo stesso titolo recensito in queste pagine. Qui si parla di preistoria, esattamente anno 1989 e PC più potente 286 a 12 Mhz; era molto divertente.

Ferrari F1 (Electronic Arts): Signori, il primo gioco che ha cercato di unire parte manageriale e parte simulativa. E ci riuscì anche egregiamente, visti i tempi.

HELP

Premetto subito che F1 Manager non è affatto un gioco semplice, comunque cercherò di darvi qualche dritta. Scegliete innazitutto uno dei tre Top Team: Ferrari, Williams o Benetton. Appena arrivate alla schermata principale andate alla ricerca degli sponsor. Riempite ogni angolino della vettura, della tuta e del casco. Trovatene più che potete, dovete riuscire a crearvi un budget di almeno duecentomila dollari. Fatto questo iniziate subito a sviluppare nuovi componenti aerodinamici come alettoni, musetto e bandelle laterali. Per assemblare la macchina dovete prima avere i pezzi necessari in magazzino, quindi fatene una buona scorta. Mettete tutti i vostri ingegneri al lavoro per sviluppare tutte le parti importanti della vettura. Programmate parecchi test prima di iniziare il campionato del mondo, vi serviranno per riscontrare eventuali modifiche da apportare.

OPINIONE

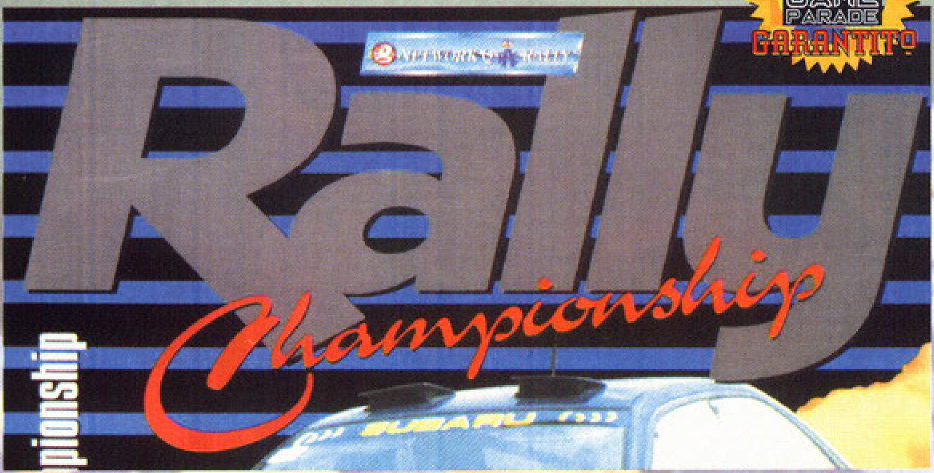
86

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Cavolo ragazzi, pensavate che Grand Prix Manager della Microprose fosse complesso? Logico, non avevate ancora visto questo prodotto. Le opzioni sono veramente tante, prima di riuscire a capire se state procedendo nella direzione giusta dovrà passare un bel po' di tempo. Ogni scelta comporta almeno una decina di decisioni precedenti, prima di agire bisogna valutare bene i pro e i contro. Tutto questo non deve però spaventarvi, la grafica intuitiva e le spiegazioni che corredano ogni schermata aiutano il giocatore a districarsi tra una marea di dati, anche se devo dirvi che all'inizio ci si sente decisamente spaesati. Una volta entrati nello spirito del gioco, ci si rende conto che è veramente ben realizzato, le variazioni che apportate in officina trovano riscontro immediato in pista, regalandovi così piccole, ma importanti soddisfazioni. La grafica del gioco, come ho già accennato in precedenza, è nitida e piacevole, purtroppo i colori non sono usati sapientemente, qualche volta gli abbinamenti sono da pugno negli occhi. Le tracce audio sono veramente piacevoli, si adattano perfettamente all'atmosfera del mondo della Formula 1 e allietano i timpani mentre state per prendere decisioni importanti. Sicuramente gli appassionati di Formula 1 troveranno in questo gioco un valido concorrente all'imminente Grand Prix Manager 2 della Microprose e, sicuramente, F1 Manager è un prodotto migliore rispetto alla prima versione del titolo Microprose. Quelli di voi che non conoscono bene il mondo delle monoposto potrebbero non riuscire ad appassionarsi a questo prodotto che vuole essere giocato per parecchio tempo prima di essere apprezzato per quello che è, e cioè il miglior gioco manageriale di Formula 1, almeno per il momento. A quando un titolo che racchiuda F1 Manager e Grand Prix 2?

E' inutile credere di essere i piloti migliori del mondo se poi alla prova dei fatti ci sono milioni di motivi per essere smentiti. E soprattutto non bisogna fare dei testacoda con il freno a mano sulle strade della Brianza, è un tantino pericoloso...

A cura di Stefano Gradi





Di notte, per fortuna non c'è la nebbia (non come a Pavia, vero Stefano?)(vero, vero, NdBDM), altrimenti sarei veramente nei pasticci.

Dico questo perché conosco qualcuno che ha sfasciato la propria auto nel bel mezzo della notte ed è stato fortunato a uscirne illeso. Ragazzi, fate sempre attenzione e siate prudenti quando guidate, certe acrobazie fatele solo in circuiti adibiti a tale scopo. Non prendetemi per matto, non sono qui a tediarvi con consigli paternalistici, vi ho solo dato un consiglio da amico. Molto tempo fa, quando ancora l'Amiga era il miglior computer del mondo, un gruppo di abili programmatori realizzò un gioco di corse chiamato Lotus Esprit Turbo Challenge, realizzandone in seguito due sequel. I Magnetic Fields, questo il loro nome, fecero provare l'ebbrezza della velocità a tutti i possessori di un Amiga 500 espanso a un mega, che tempi! Ora sono tornati con un gioco di rally già osannato oltremanica: Rally Championship è la simulazio-



Una bella strada in mezzo a un laghetto di montagna, è importantissimo riuscire a mantenere la traiettoria ideale per non perdere velocità.

La strada verso l'inferno

ZOOM IN

Ecco le prime otto tappe di questo lungo ed affascinante rally:



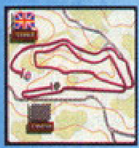
TATTOON PARK: Lunga 7,95Km, la prima tappa si svolge su un tracciato completamente asfaltato ed ha in una tripla esse il suo passaggio più difficile.



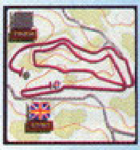
CHATSWORTH: Il tracciato di questa seconda tappa è lungo 8,46Km e circa il 30% del fondo stradale è ghiaioso.



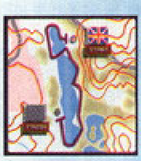
CLUMBER PARK: Una delle tappe più veloci dell'intero rally, in alcuni punti si toccano anche i 270 Km/h. Quindi occhio all'assetto, la macchina deve trasformarsi in un missile per tutti gli 8,22Km.



DONNINGTON SUPER SPECIAL 1: La prima prova speciale è lunga 6,20Km; nella prima parte si gareggia sul circuito di Donnington, il resto è vero e proprio sterrato.



DONNINGTON SUPER SPECIAL 2: Stesso tracciato della prima speciale, questa volta, però, si percorre al contrario.



ROTHER VALLEY: Percorso pieno di curve che si estende lungo le coste di un magnifico lago inglese per una lunghezza di 4,12Km



LEEDS: Tappa notturna ricca di insidie, a cominciare dalla nebbia che, assieme alla ghiaietta quasi sempre presente, obbliga alla massima concentrazione lungo tutti i 4,41Km del percorso.



COUNTY DURHAM: La vita inizia a complicarsi non poco quando si affronta questo tracciato. La strada si snoda all'interno di una foresta ed è completamente ricoperta di fango e ghiaia.



Frenata a ruote bloccate e controsterzo in preparazione per affrontare una delle curve più difficili della prima tappa.



E' bastato un errore per finire in testa-coda. Mi sa tanto che ho perso almeno una decina di secondi!



Verso la fine della terza tappa c'è un salto veramente da brivido, purtroppo non appena si riatterra ci si trova davanti una doppia chicane.



Come vi raccontavo prima, dopo il salto ci sono un po' di curve è un po' di automobili avversarie...

HELP

Il box di aiuto in questo genere di giochi è praticamente inutile: o uno ha del talento, oppure è meglio che non salga neanche in macchina (vero TFM? Altro che confondere la leva del cambio con qualcos'altro...). Siccome però ritengo che tra voi ci sia qualche talento nascosto, vi svelerò i segreti per uscire dall'anonimato.

Innanzitutto saltate subito in macchina e iniziate a correre senza preoccuparvi dell'assetto o delle gomme, dovete prendere confidenza con la vostra automobile e con i tracciati. Dopo aver acquisito sufficiente esperienza iniziate a cambiare le regolazioni una per volta, provate ogni piccola variazione direttamente in pista, non commettete mai l'errore di regolare due parti diverse allo stesso momento; non sapreste quali siano effettivamente le singole conseguenze.

Cercate sempre di affrontare le curve con un certo anticipo, per non perdere tempo occorre che la vettura sia già nella direzione giusta all'apice della curva; per fare questo dovete necessariamente imparare a controsterzare. Malgrado ogni tanto sia di notevole aiuto, cercate sempre di evitare il bloccaggio delle ruote, la macchina rischia di diventare incontrollabile.

Allora, novelli Kankunnen, credete di riuscire a sfidarmi?

ALTERNATIVA

The Need for Speed (Electronic Arts): Stupendo gioco di corse con grafica fotorealistica. Ne è recentemente uscita una versione aggiornata con due nuovi percorsi e altre piccole novità.

Screamer 2 (Virgin): Seguito del gioco di guida arcade pubblicato l'anno scorso e totalmente realizzato in Italia. Per informazioni maggiori vedere box in queste pagine.



In prima fila sullo schieramento di partenza, dovrò stare attento a non far pattinare le ruote sulla ghiaia.



Laaa nebbiaaa... agli irti colliiii... piovigginando saleee... e sotto il maestraleee...

O bischero, ce l'hai una chiave del 12

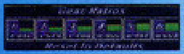
ZOOM IN



SUSPENSION HEIGHT: L'altezza da terra dell'auto è un fattore importante quando si ricercano la velocità e la tenuta di strada. Purtroppo bisogna anche tenere conto delle asperità e della consistenza del terreno, non è piacevole grattuggiare il telaio sull'asfalto.



BRAKES BALANCE: Regolare la ripartizione di frenata sulle ruote anteriori, oppure su quelle posteriori, cambia completamente l'entrata in curva della macchina. La scelta della regolazione dipende più dal proprio stile di guida che dalla conformazione del tracciato.



GEAR RATIOS: Meglio un'accelerazione fulminea o una velocità di punta elevata? Beh, innanzitutto bisogna studiare attentamente la mappa, poi bisogna cercare di non compromettere troppo né l'una né l'altra; come sempre la maggior parte delle volte bisogna optare per una via di mezzo.



TYRE CHOICE: La scelta delle gomme è fondamentale, tant'è vero che ve ne sono ben sette tipi, differenti per consistenza e disegno del battistrada. Vi consiglio di porre molta attenzione alle condizioni atmosferiche e alla superficie del terreno di gara, degli pneumatici sbagliati possono compromettere l'esito finale.



SUSPENSION STIFFNESS: Molle rigide offrono una maggiore stabilità, molle morbide una migliore aderenza in condizioni non proprio ottimali. Otterrete la giusta regolazione solo dopo aver esaminato il percorso due o tre volte.



STEERING RESPONSE: Un percorso con poche curve non molto accentuate non richiede uno sterzo molto sensibile, si rischierebbe di non riuscire a mantenere la traiettoria ideale. Al contrario un tracciato tortuoso ricco di curve a gomito vuole che lo sterzo sia preciso e veloce nel rispondere alle sollecitazioni.

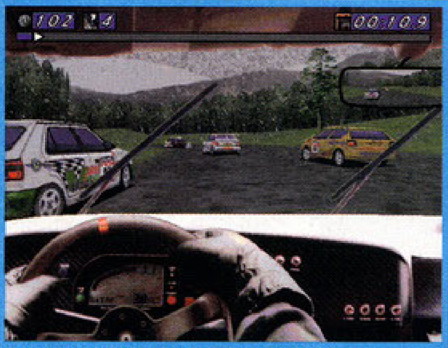
TEST



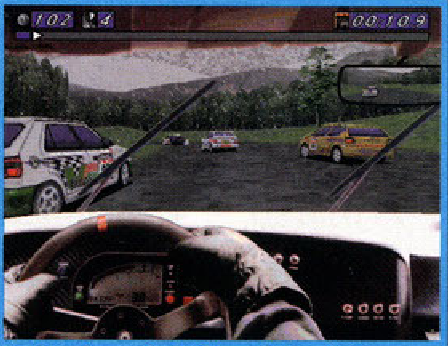
Oops, è meglio che mi metta a cantare soltanto sotto la doccia, le distrazioni provocano incidenti, come in questo caso.



L'Inghilterra ha proprio un brutto clima. E delle brutte strade; dai, non è possibile macinare chilometri su chilometri lungo strade sterrate avvolte nella nebbia.



Un'auto che nella sua incarnazione da rally è fantastica, guardate quanto è aggressiva, pur conservando una linea filante.



Lo dicevo io, sono in Inghilterra da due giorni e ancora non piove? Come volevasi dimostrare, anche qui sono fedeli alle tradizioni...

ALTERNATIVA

Volano le aquile, rombano i motori!



VOLKSWAGEN GOLF GTI 16V:

Motore: 1984cc 4 cilindri 16 valvole
Potenza: 220CV a 8500 giri/min.
Trasmissione: 7 marce 2WD (front)

Automobile favolosa per quanto riguarda l'utilizzo stradale, in ambito rallystico non possiede la potenza necessaria per combattere ad armi pari con Escort e Impreza.



SKODA FELICIA

Motore: 1490cc 4 cilindri 8 valvole
Potenza: 155CV a 7000 giri/min.
Trasmissione: 6 marce 2WD (front)

E questa che ci fa qui? Che senso ha inserire un macinino per il caffè in un gioco di rally? Un'automobile a pedali sarebbe più veloce. Sceglietela solo se siete talmente bravi da saper guidare a marcia indietro.



PROTON WIRA

Motore: 1997cc 4 cilindri 16 valvole turbo
Potenza: 245CV a 6000 giri/min.
Trasmissione: 5 marce 4WD

Discreta automobile proveniente dall'Estremo Oriente (ehilà, adesso faccio anche le rime!), la potenza è discreta, la guidabilità è discreta: adatta chi vuole ottenere risultati discreti



RENAULT MAXI MEGANE

Motore: 1995cc 4 cilindri 16 valvole
Potenza: N/A
Trasmissione: 7 marce 2WD (front)

In assoluto la vettura con la linea più accattivante; la potenza non è dichiarata, ma da quello che ho potuto sperimentare, le prestazioni sono di tutto rispetto. Il cambio a sette marce la rende la più scattante e guidabile delle sei.



FORD ESCORT RS COSWORTH

Motore: 1998cc 4 cilindri 16 valvole turbo
Potenza: 300CV a 6250 giri/min.
Trasmissione: 6 marce 4WD

Un mostro di potenza, aggredisce i percorsi a velocità folli, se si vuole guidare con la strada che sembra sempre più piccola, bisogna scegliere questa Ford.



SUBARU IMPREZA

Motore: 1994cc 4 cilindri 16 valvole turbo
Potenza: 300CV a 5500 giri/min.
Trasmissione: 6 marce 4WD

La scelta migliore per affrontare tutti i 28 percorsi del RAC Rally: potenza elevata, tenuta di strada e buona accelerazione fanno sì che questa sia una scelta quasi obbligata.

Rally vs. Screamer2

ZOOM IN

Allora, dovete sapere che sono riuscito a strappare al BDM questa recensione soltanto perché in precedenza avevo scritto la recensione di Screamer 2 e quindi potevo fare un confronto tra questi due titoli simili, ma anche molto diversi. Questo box si è reso quindi obbligatorio, anche se, ve lo anticipo, a mio parere nessuno dei due esce sconfitto o vincitore.
La differenza che salta subito all'occhio è la diversa rappresentazione grafica. I programmatori italiani della Milestone hanno optato per una grafica più colorata, disegnata e poi trasferita sul video; i Magnetic Fields hanno invece ripreso lo stile di The Need for Speed, proponendo paesaggi fotorealistici dai colori tenui tipici della vecchia Inghilterra.
Il comportamento della macchina risulta più semplice da controllare in Screamer 2; Rally Championship mette a disposizione delle vetture più sensibili ai movimenti del volante e alle regolazioni di assetto, bisogna quindi allenarsi a dovere. La parte sonora è eccezionale in entrambi i giochi, ma ritengo che questo non sia di particolare rilevanza ai fini del confronto. Alla fin della fiera la differenza sostanziale risiede nella diversa impostazione del gioco: più arcade Screamer 2, più simulativo Rally Championship. Nessuno dei due può però essere giudicato come tale, sia nell'uno che nell'altro sono presenti elementi che esulano dalla pura fedeltà simulativa e dalla frenesia della velocità a tutti i costi. Chiaro il concetto? Spero di sì, io intanto ve lo traduco in poche parole: dovete averli tutti e due perché qui si sta parlando di giochi con gli attributi giusti, capito?

ne ufficiale del Network Q RAC Rally, la corsa che si svolge ogni anno in Inghilterra e inserita nel calendario del campionato del mondo. Dopo aver ammirato la spettacolare introduzione si viene trasportati al menu principale, da qui è possibile partire per un viaggio esplorativo attraverso le miriadi di opzioni disponibili. Tralascio la descrizione dei vari parametri quali dettaglio grafico, impostazioni audio e sistema di controllo per passare direttamente alle varie modalità di gioco: la principale consiste nel partecipare al rally completo, composto da ben 28 tappe ambientate nella vecchia Inghilterra. Ogni stage possiede differenti caratteristiche: paesaggio circostante, fondo stradale e tempo atmosferico, senza considerare il giorno e la notte. Le visuali disponibili nel gioco sono tre: la classica con il cruscotto e la strada che scorre davanti a voi, una posteriore rispetto al bolide che state guidando e una a tutto schermo del tipo "naso che striscia sull'asfalto". Giocando nella modalità campionato sarete sempre da soli in pista, voi contro il tempo, al fine di metterci meno secondi dei vostri rivali. Alla fine di ogni tappa viene visualizzato il vostro tempo totale comparato con quello degli altri concorrenti e viene stilata una classifica comprendente oltre 180 partecipanti. Scegliendo Individual Race è possibile scegliere di affrontare una qualsiasi delle 28 tappe e gareggiare direttamente contro altre vetture (in questo caso però scordatevi ogni genere di classifica). Gli amanti di Lotus apprezzeranno sicuramente la modalità arcade; una gara contro il tempo, evitando le altre automobili che cercheranno di mettervi i bastoni tra le ruote. In questo caso non dovrete preoccuparvi dei vari danni alla vettura e del setup di gomme, marce e sospensioni. Ah già, non ve l'avevo detto! Prima di ogni tappa dovete esaminare bene la mappa e modificare l'assetto in modo da essere il più veloci possibile; alla fine vi conviene passare in officina per riparare eventuali danni causati da una guida non troppo lineare. Come nella tradizione dei Magnetic Fields, la parte sonora è stata oggetto di grande cura: prima di ogni gara appare un'autoradio, premendo gli appositi tasti potete scegliere il motivo migliore tra quelli proposti (numerosi e di ottima qualità). Bene, nei box in queste pagine trovate una descrizione più approfondita dei vari aspetti del gioco, io vi rimando al commento per il giudizio finale.



Dopo il buio, la nebbia e la pioggia, poteva mancare la neve? Per fortuna ha appena smesso di scendere dal cielo, almeno così avrò qualche speranza di arrivare.



Un'auto che nella sua incarnazione da rally è fantastica, guardate quanto è aggressiva, pur conservando una linea filante.



Un bel rettilineo per lanciarsi a tutta velocità verso un bel parcheggio ghiacciato dove potrò esibirmi in uno spettacolare 360°.

SPECS

Gioco provato con computer athena

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium 75Mhz
VIDEO	SVGA 1 MB RAM
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Mouse, Joystick, Tastiera
NOTE	Raccomandato CD-ROM 4x, Pentium 133Mhz
SOFTWARE HOUSE	europress SOFTWARE

OPINIONE

90

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Questo è il gioco ideale per gli amanti della velocità nuda e cruda, la sensazione di sfrecciare attraverso le campagne inglesi è qualcosa di sensazionale, raramente ho visto un motore grafico così efficace. A proposito di questo devo dirvi che è apprezzabile il suo comportamento anche su computer non molto dotati.
Il comportamento delle automobili è sufficientemente realistico (settando bene la macchina riuscirete a esibirvi in controsterzo-paura), senza però arrivare ai livelli di una simulazione accurata, i programmatori hanno preferito dare continuità alla guida, come accadeva in Lotus 2 (forse è per questo che ci sono degli odiosi muri invisibili ai lati del tracciato che non vi permettono di uscire di strada).
I difetti, oltre a questo appena menzionato, non sono poi molti; molti potranno storcere il naso di fronte al fatto delle corse in solitario. Questo è per me un pregio, avete mai visto un rally nel quale i concorrenti fanno a sportellate?
La parte sonora è veramente d'effetto, veramente complimenti ai musicisti.
Concludendo, un gioco veramente ben realizzato e di qualità, consigliato senza esitazioni a tutti gli amanti della velocità. E non solo a loro...

TEST

PC GAME PARADE GARANTITO


Che, fegato, che donna, sprezzante del pericolo eccola che punta le pistole in faccia a questo bestione...



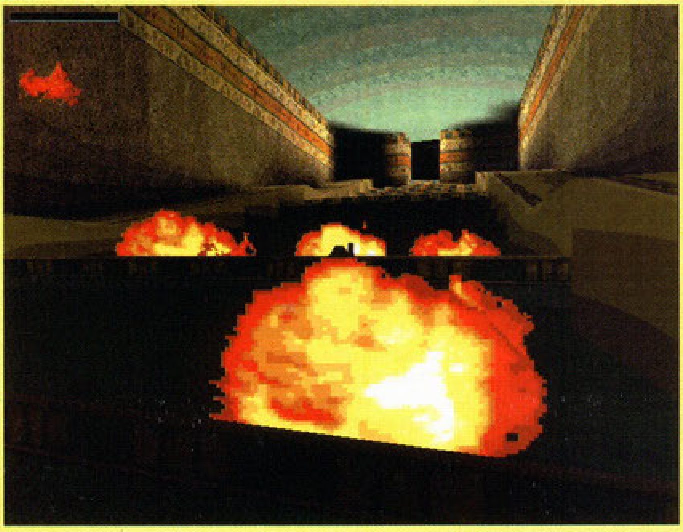

Sempre in azione; molti di voi si domanderanno come sia possibile riuscire a mirare in questo gioco. Beh, ve lo dico in un altra didascalia perché ora non ho voglia.

TOMB RAIDER

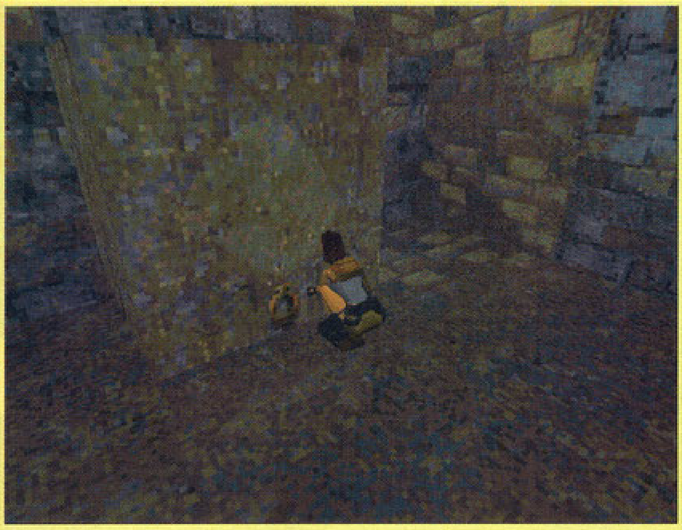
Harrison Ford ormai è vecchio e mentre l'emancipazione femminile si fa sempre più emancipata (!!!) la Core Design ha deciso di chiamare il signor Indiana Jones, dargli una botta in testa e sottoporlo a un'operazione facendolo rinascere con il nome di Lara Croft...

a cura di Stefano "BDM" Petrullo

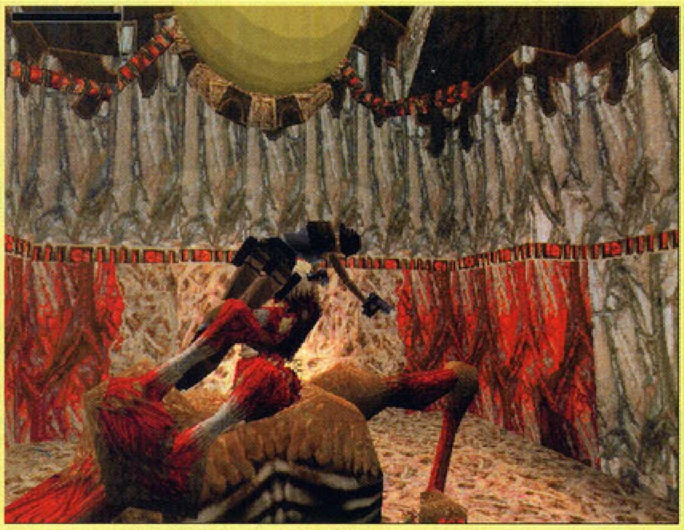
C'è un vecchio detto che dice "Non fare agli altri quello che non vuoi venga fatto a te". Dovevo aspettarmelo: il mese scorso il Maska ha rinunciato a un appuntamento galante per portare a termine la recensione di Alien Trilogy. Io, questo mese, ho rinunciato alla stessa cosa per colpa del carro funebre (una Alfa 33 station wagon marrone scuro) che, per ancora una settimana, dovrò rassegnarmi a usare (infatti, dopo anni di sacrifici sono riuscito a comprare la macchina dei miei sogni: una Honda Civic modello vecchio 1.5 LSi sedici valvole azzurro metalizzato...). Cose che capitano... Visto comunque che non potevo in nessun modo uscire dalla mia casetta ho deciso di buttarmi nel lavoro e scrivere questa recensione che, se non fosse stato per colpa di qualcuno che è meglio non nominare per non perdere il buon umore, sarebbe dovuto essere il gioco di copertina di questo natalizio Dicembre.


Anche le esplosioni fanno la loro bella scena in Tomb Raider


Prendere la mira in Tomb Raider è molto semplice: Lara automaticamente comincerà a sparare verso un bersaglio e, mentre voi saltate, vi chinate ecc. il computer si occuperà automaticamente di non perdere il bersaglio... Sembra facile no?



A volte dovrete addirittura spostare dei massi, ma per la nostra bella niente e nessuno rappresenta un ostacolo.



Ecco il mostrone finale. Dalla foto si dovrebbe capire facilmente come la dinamicità dei "duelli" sia predominante in questo gioco. Notate le braccia di Lara che, nonostante sia in movimento, non perdono di vista il bersaglio.

Penso che parecchi di voi si ricordino della Delphine, autrice di parecchi giochi di successo tra i quali l'indimenticabile Fade to Black, arcade adventure poligonale "alla Alone in the Dark" che, ai tempi della sua uscita, fece non poco scalpore per la grafica stupenda e la giocabilità da Oscar.
Ciò che stiamo per trattare in questo articolo è un diretto concorrente dell'appena citato prodotto francese, ma andiamo con ordine.
Voi siete Lara Croft, una bellissima ragazza (e quando dico bellissima vuol dire che mi sto trattenendo dall'esprimere altri commenti fuori luogo per questa rivista) figlia di Lord Henshingly Croft, inglese madrelingua e aristocratico di professione. A differenza di vostro padre (assunto che abbiate capito che voi interpreterete Lara in questo gioco!) siete però sempre stati ribelli alla vostra natura; non vi è mai piaciuto avere la pappa pronta. Dopo essere cresciuti nel lusso ed essere stati designati per sposare un non ben precisato signorotto dell'alta borghesia inglese, vi trovate di fronte a un'esperienza che ha cambiato la vostra vita in maniera radicale: tornando da una gita in montagna l'aereo sul quale viaggiavate subì un'avaria e precipitò in mezzo alle montagne dell'Himalaya. Voi, uniche sopravvissute, riuscite, dopo settimane di stenti, a raggiungere un villaggino dal nome improprio e parecchio lungo (lo ammetto, non me lo ricordo, ma questo non vuol dire che il gioco non l'abbia provato a fondo!!!). Una volta al riparo dai pericoli della foresta e dagli stenti affrontati, realizzate, ripensandoci, che la vita condotta fino a quel giorno non è per voi; la verifica, la prova che tanto avete aspettato è finalmente giunta... Lustrini e vestiti da sera non sono fatti per Lara Croft; voi volete l'avventura, il brivido, sentire il pericolo che vi alita sul collo. E così, dopo aver provato a parlare con vostro padre riuscite a ottenere una bella "scomunica": addio soldi, addio sogni di gloria, addio eredità (eccezion fatta per una modesta villetta di campagna!).
Che cosa poteva fare quindi la nostra eroina? Beh, da piccola era fan di Indiana Jones e compagnia bella, era già sopravvissuta a una catastrofe e amava l'archeologia; ora, se uno più uno fa due, due per tre fa sei e quattro per quattro non fa otto Lara decide di diventare una sorta di Indiana Jones al femminile. Detto fatto; eccola attrezzata di tutto punto: calzoncini verdi (oddio, chiamarli calzoncini mi sembra un po' troppo, diciamo piuttosto che sono slip colorati e resistenti... NdAFC), doppia fondina con doppia pistola, canottiera aderente bianca per distogliere l'attenzione dalle sue intenzioni in caso di pericolo (e chi ha orecchie per intendere o meglio, occhi per guardare lo faccia!) e occhiali alla "Natural Born Killers" per nascondere lo sguardo da malefica cerbiatta. Indiana Jones al femminile e con dei pettorali più "virtuosi". Né più, né meno...
Dopo essersi creata una reputazione a livello archeologico-giornalistico

ALTERNATIVA

FADE TO BLACK(Delphine): Il prodotto al quale si sono chiaramente ispirati i programmatori di Tomb Raider; decisamente inferiore a questo titolo e meno coreografico.

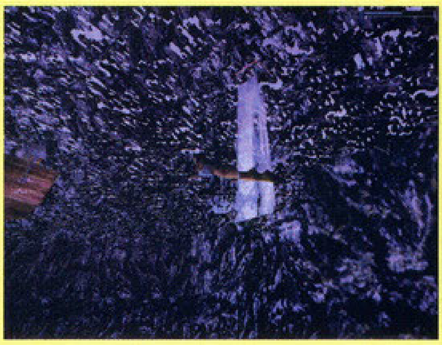
PRINCE OF PERSIA (Broderbund): Ottima animazione del personaggio principale, qualche enigma, tutto in 2D. Un classico che tutti dovrebbero avere.

HELP

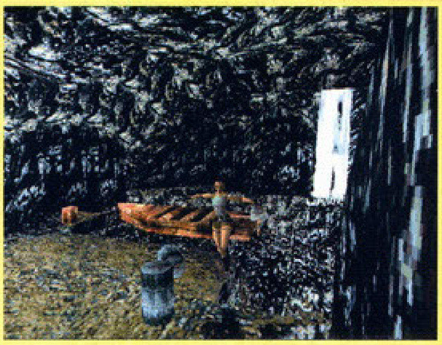
- Fate sempre attenzione ai colpi delle varie armi; eccezion fatta per le pistole semplici, le altre hanno proiettili contati.
- Utilizzate la modalità training prima di buttarvi nel gioco vero e proprio. I tasti che dovrete padroneggiare sono decisamente tanti.
- Esaminate bene tutte le locazioni; utilizzate il comando per guardarvi intorno in quanto spesso troverete nicchie altrimenti invisibili.
- Non disperate se vi bloccate davanti a un enigma; solitamente la soluzione è solo questione di logica.
- Lara, cadendo da un dirupo, o anche saltando, ha la possibilità di appendersi a pressoché qualsiasi sporgenza.



Ohi, ohi, ohi. Qui si mette davvero male.



Ve l'avevo detto che si poteva anche nuotare. Avete visto che poesia?



Ed ecco Lara in pieno salto.

TEST


Tipiche scene di combattimento...

arrivo finalmente un incarico impegnativo e denso di pericoli: recuperare un misterioso e potentissimo artefatto dalla tomba di Qualopec situata in Perù.
A prescindere però dal fatto che non ho la più pallida idea di chi cavolo sia stato questo tipo cominciamo a parlare del gioco vero e proprio che, tra le altre cose, vanta una routine di visualizzazione dei filmati (quelli che volgarmente vengono chiamate "scene d'intermezzo") nuova nuova e sviluppata direttamente dalla EIDOS (società famosa per i suoi algoritmi di compressione, nonché casa madre delle ormai pressoché defunte US GOLD e DOMARK).
Il menù principale già di per sé ricorda Fade To Black: tante icone poligonali disposte a cerchio che ci permettono di caricare un gioco, cominciarne uno da zero, settare il dettaglio grafico, il volume degli effetti sonori eccetera, eccetera, eccetera. Oltre a tutti i soliti parametri che, bene o male, si ritrovano in tutti i giochi, abbiamo anche una stranissima opzione di training la quale, trattandosi di un arcade-adventure, potrebbe creare non pochi interrogativi: bene, visto che nessuno mi paga per descrivervi queste cose potrei anche lasciar perdere, ma visto che sono di buon umore e, come sempre, oberato dalla solita fretta dovuta alla correzione dei testi dei miei prodi redattori, dalla chiusura del "maicomequestomeseincasinato" editoriale e da altri dettagli più o meno tecnici come la correzione delle pellicole e delle ciano, non vedo perché, visto che avete pagato 14'900 lire, non descrivervi le cose come effettivamente stanno.
Tomb Raider riprende, come già detto, il concetto che stava alla base di Fade To Black, approfondendolo in vari aspetti tra cui il controllo del personaggio, il quale, dotato di un'agilità non comune, necessita di una conoscenza approfondita dei vari controlli. Lara potrà infatti fare (quasi...) tutto quello che vorrete: saltare in avanti, indietro, interagire con elementi del fondale (leve, blocchi di pietra da spingere o da tirare ecc.), arrampicarsi, nuotare sott'acqua e al contempo sparare. Sì, perché questa eroina al silicio, seppur bellissima e dagli atteggiamenti quantomai "fini" possiede un carisma intrinseco senza dubbio notevole e degno del massimo rispetto! L'opzione di training servirà appunto a tutti voi per prendere confidenza con le potenzialità di questo personaggino niente male: vi troverete quindi dentro la villa di Miss Croft, abbigliati di tutina e top decisamente "affascinante", ad allenarvi saltando, arrampicandovi balzellon balzelloni, fino a sentirvi completamente padroni di tutti i (numerosi) tasti che dovrete utilizzare durante il gioco. E arriviamo quindi al prodotto vero e proprio: un sistema di telecamere ripreso (molto alla lontana) da Alone in the Dark e perfezionato con una sorta di telecamera virtuale che non crea stacchi tra un inquadratura e l'altra vi farà da regista accompagnandovi alla risoluzione dei vari enigmi e all'uccisione di svariate bestie che incontrerete durante l'avventura: siano esse lupi o dinosauri (ebbene sì, anche loro!). L'imperativo verbo predominante è uccidere o, perlomeno, evitare di fare una brutta fine. Inutile dire che i programmatori non si sono scordati di aggiungere, sparsi per il gioco, bonus, zone segrete e "varie ed eventuali situazioni poligonali"™. Il gioco consta di nove livelli (divisi in differenti sezioni, per un totale di 15 stage decisamente vasti), ognuno con la propria ambientazione, i propri enigmi (meccanismi da attivare, ostacoli da superare) e la propria collocazione all'interno della storyline (che, lo ripeto, potrebbe essere senza problemi la sceneggiatura del prossimo film di Indiana Jones!)


Gli effetti di luce fanno anch'essi la loro bella figura. Quest'immagine è discretamente inquietante... O sbaglio?

SPECS

Giocato provato con computer athena

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	SVGA 1 MB RAM
AUDIO	Sound Blaster compatibili, Pro Audio Spectrum, Ensoniq Soundscape
CONTROLLI	Mouse
NOTE	Raccomandiamo almeno Pentium 120 Mhz e un CD ROM 4x
SOFTWARE HOUSE	EIDOS INTERACTIVE

ZOOM IN

Anatomia di un sex simbol

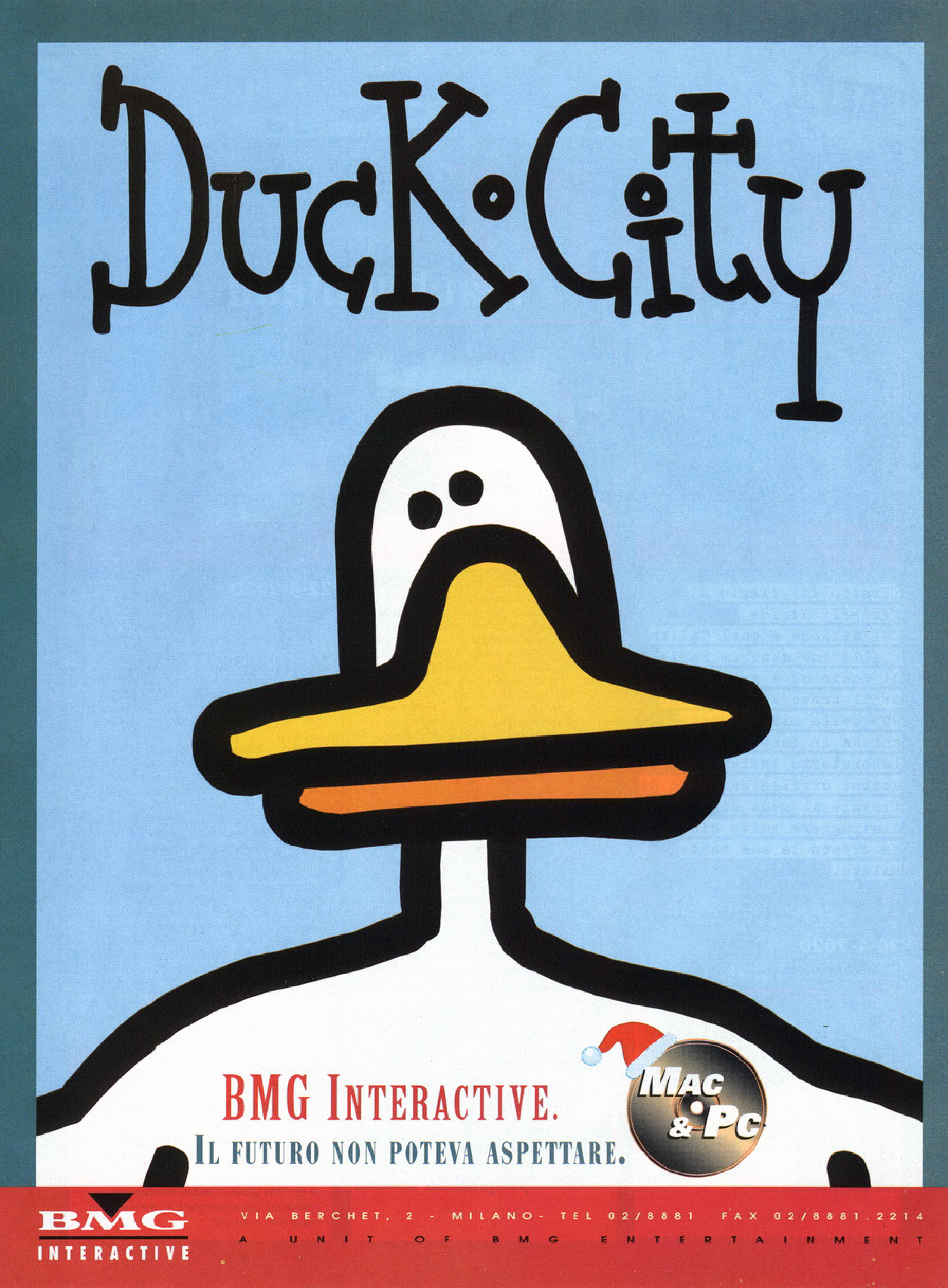
Lara Croft è un sex symbol, pochi ciufoli. E' un sex symbol con un carisma esagerato. Il successo di questo prodotto è senza dubbio dovuto alla giocabilità, alla grafica e al sonoro. E' fuor di dubbio comunque che la Core, permettendo ai videogiocatori di controllare un personaggio femminile di una cattiveria senza paragoni, ha fatto una mossa decisamente azzeccata: Lara è una bellissima figliola, il classico tipino tutto pepe che, visivamente, rappresenta la femminilità incarnata, ma allo stesso tempo anche la ribellione più selvaggia. Insomma; un po' Tank Girl e un po' Indiana Jones. La Eidos stessa non si è fatta problemi a creare hype intorno al personaggio: all'ECTS c'era una stupenda standista (in verità erano tre, ma una in particolare riusciva davvero a catalizzare l'attenzione "ormonale" dei milioni di maschietti che saltavano da uno stand all'altro per recuperare le solite cartellette stampa) abbigliata di tutto punto. Insomma, se da un lato il marketing fa la sua parte, è anche vero che l'originalità di certe idee premia e integra il discorso promozionale di questo tipo di iniziative.
Se esistesse davvero sarebbe la mia donna ideale (il problema poi sarebbe solo convincerla che io sia il suo...)

OPINIONE

93

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Alla Core Design devono essere degli allupati cronici; non solo hanno realizzato un prodotto che, mi tocca dirlo, è decisamente realizzato con i contociufoli, ma hanno anche creato un vero e proprio personaggio femminile che penso non tarderà a entrare nel cuore di tutti i videogiocatori appassionati di questo genere (ma non solo) grazie all'incredibile carisma. Se da un lato la sceneggiatura è comunque abbastanza banale (nel senso che è il classico storyboard "alla Indiana Jones"), dall'altro tecnicamente non c'è effettivamente nulla da dire: la grafica si muove fluidamente, il paesaggio ruota in maniera impeccabile (essendo l'engine interamente poligonale non succede, come con Alone in The Dark, di assistere a bruschi cambi d'inquadratura) e l'interazione con il fondale è spettacolare: saltare da un ponte rotto e aggrapparsi a una sporgenza di una roccia è qualcosa di fantastico... E arriviamo quindi all'animazione, davvero curata in ogni singolo poligono, in ogni singola posizione, in tutto e per tutto Tomb Raider eccelle (tranne forse che per le musiche, belle, atmosferiche, ma secondo me troppo poco amalgamate con il resto). Il sistema di controllo risponde più che bene (sebbene non sia riuscito a utilizzare il joystick!), anche se dovrete fare un attimino la mano con i vari tasti: manco fosse un simulatore di volo. Mi è piaciuta tantissimo l'idea di poter girare lo sguardo, alzarlo e abbassarlo quando necessario (in pratica nel caso dovessero esserci dei punti bui potrete collocare automaticamente la visuale dietro a Lara e, utilizzando i tasti del cursore, spostare la testa nelle varie direzioni). La longevità è garantita dai 15 livelli e dalla difficoltà che comunque si assesta sulla media. Insomma, Tomb Raider è un prodotto che sicuramente appassionerà tutti i tipi di giocatori; da non perdere per nessuna ragione al mondo.



Duck City
BMG Interactive.
Il futuro non poteva aspettare.
Mac & Pc
BMG INTERACTIVE
VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT

TEST

BLaM machinehead


il tipo in questione sta subendo una bella mutazione genetica, non si vede?


alla vostra destra potete notare uno dei terminali dell'irrealtà attivato.


a quanto pare il ragnone sta soffrendo niente male...

(Tratto dal diario di Kimberly Stride)
Maledizione a quel Callam e alle sue assurde manie di dominio, è grazie a lui se mi trovo a passare il 90% della mia giornata chiusa in questo laboratorio insieme al dottor Orville cercando di trovare il modo di distruggere tutto ciò che ha creato la sua mente malata.

a cura di Alberto Falchi

20-4-2020

E' tutto iniziato quel giorno, quando il bastardo ha iniziato a sottoporsi a tutti quegli esperimenti genetici sperando che lo aiutassero a uscire dal suo stato di isolamento (che si era andato a cercare del resto: non si lavava ed era una delle persone più scorbutiche mai viste), ma a quanto pare le sue conoscenze di chimica non erano quel granchè... ha esagerato con gli steroidi e una sera, mentre si riempiva di birra, come al solito, da ogni suo poro ha cominciato a fuoriuscire materia viva frutto del suo DNA modificato, una specie di massa gelatinosa che si è espansa fino a coprire tutta la città, un po' mi ricorda di un vecchissimo film che mi raccontava il mio bisnonno, mi pare si chiamasse Blob o qualcosa di simile. A adesso eccomi qui, a cercare di rimediare ai suoi errori... beh, a dire la verità il Doc una soluzione l'ha già trovata: un missile capace di distruggere il Machinead Core (così è stata chiamato la sostanza creata dal DNA di Callam) e tutta la materia vivente nell'area coinvolta dall'esplosione. Il problema è quello di trovare un tizio tanto pazzo da avere il coraggio di avvicinarsi al nucleo per poterlo lanciare, anche perché quella mente malata ha creato dei mostri orribili che distruggono ogni cosa si muova in quel territorio. E così eccomi qui a lavorare come non ho mai fatto per cercare di salvare la specie umana (ma che nobile obiettivo!!!). Ora vado a dormire, ho avuto un giornataccia, e per domani devo essere in forze. Ci sentiamo, caro diario.

22-4-2020

Scusami se non ho scritto nulla, ma ieri è successa una cosa orribile: stavo lavorando come al solito nel mio laboratorio, quando a una certo punto ho sentito un lancinante dolore alla testa e mi sono crollate le gambe. Mi sono svegliata legata su una Speeder Bike, in modo tale da poter guidare il mezzo ma non da abbandonarlo, e di fronte a me avevo il Doc, che mi diceva che ero l'unica possibilità di salvezza per il genere umano... non aveva trovato nessuno abbastanza coraggioso da lanciare il missile, e così aveva scelto di offrirmi volontaria. Bella riconoscienza, questa era l'unica cosa che sapeva fare per ringraziarmi di tutte le notti insonni passate con lui (non solo a lavorare!!!). Porca miseria, non ci si può fidare di nessuno!!!! Mi sono così trovata nella zona a rischio a bordo di una di quelle specie di moto ad antigravità, e non ho potuto far altro che ascoltare i consigli del Doc, che mi seguiva col radar, per cercare di neutralizzare quell'aborto genetico. E così eccomi lì, a vagare in mezzo a quei desolatissimi territori, distruggendo tutto ciò che mi si parava davanti, anche gli automezzi abbandonati dai loro proprietari lungo le strade, i piloni della luce; barili di materiali radioattivo, tralicci dell'alta tensione, insomma, proprio tutto. Spesso non distruggevo per necessità, ma solo per sfogare la rabbia che avevo


Se volete potete anche divertirvi facendo fuori gli innocenti come questo poveraccio.


Gli omuncoli verdi appesi ai tralicci sono i cocoon di cui vi parlavo.

HELP

1) La prima cosa che dovete fare è cercare la chiave per il primo terminale dell'irrealtà, poi andare ad attivarlo. Fatto questo passate alla ricerca della seconda e così via sino ad averli aperti tutti.

2) Fatto questo sterminate tutti i cocoon attaccati ai tralicci dell'alta tensione.

3) Cercate sempre di osservare la mappa e di prendere dei precisi punti di riferimento per non perdervi.

4) una volta ucciso un nemico aspettate che esploda del tutto e raccogliete ciò che vi lascia in regalo (armi e energia).



Vista di uno dei meravigliosi effetti del gioco



viste le condizioni dell'essere, non credo che sia necessario il missile a ricerca.



la mappa a tutto schermo risulta davvero utile per non perdersi.

dentro, per pacare il nervosismo che mi veniva dal fatto di essere stata ingannata in quel modo da quella che credevo fosse una persona fidata. Mi sono stupita di me stessa, mi sono sentita l'essere più spregevole dell'universo quando ammazzavo quei poveracci che imploravano aiuto... erano dei sopravvissuti, delle persone innocenti, non sarebbero certo rimasti in vita ancora a lungo in quella zona, su questo non c'è dubbio, però avrei almeno potuto dargli qualche possibilità invece di farli fuori a sangue freddo come facevo con gli innesti biologici. Loro volevano una mano e io scaricavo la mitragliatrice... mi sono vergognata di me stessa, mi sono sentita uguale a colui che aveva creato tutto questo casino. Ma ora per fortuna è finito tutto: è stata un'impresa molto dura, durante il mio cammino mi sono imbattuta in enormi ragni che sparavano globi di energia, in mutati che mi attaccavano con tutto ciò che si trovavano fra le mani, in elicotteri da combattimento, in postazioni antiaeree e anticarro, ma la cosa più strana erano i terminali presenti nella zona: dovevo andare alla ricerca delle chiavi necessarie per attivarli, una volta fatto questo riuscivo ad attivare una specie di treno (probabilmente serviva per trasportare i rifiuti tossici verso zone sicure) che mi guidava verso l'interno della zona, dove ne trovavo altri con i quali dovevo fare la stessa cosa, fino ad arrivare al Machinead Core. Dal momento che voi leggete queste righe capirete che è andato tutto per il meglio, almeno per me: infatti tutto è tornato alla normalità ormai, i robot stanno già ricominciando a disinfettare la zona e ricostruire sopra le macerie un'altra città, ma il Doc è morto in circostanze misteriose, assassinato in modo brutale da uno sconosciuto. Nessuno riesce a capire chi possa avere ucciso quel grand'uomo (sentirlo chiamare così mi fa sbellicare dalle risate) che ha trovato il modo di debellare il pericolo, e soprattutto perché l'abbia fatto. Beh, nessuno all'infuori di noi per lo meno.

SPECS

Gioco provato con computer athena

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX4 100
VIDEO	VGA
AUDIO	Sound Blaster
CONTROLLI	Mouse, joystick, tastiera
SOFTWARE HOUSE	EIDOS INTERACTIVE

ALTERNATIVA

SCORCHED PLANET (CRITERION STUDIOS): Molto simile a BM, con gli stessi pregi e gli stessi difetti, ma con una colonna sonora che decisamente non è all'altezza.

CRIMSON (DYNABYTE): Non è ancora uscito, ma a quanto ho potuto vedere è molto simile a BM con la differenza che gira bene anche su computer di fascia bassa.

OPINIONE

83

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Questo mese a quanto pare mi capitano tutti i giochi di questo genere: ho fatto il WIP di Crimson (italianissimo prodotto della Dynabyte, l'articolo di cui parla Alberto è, ahimè, saltato! NdBDM) che come stile è praticamente identico, lo stesso modo di pilotare il mezzo, lo stesso scopo (uccidere tutto ciò che si muove), la stessa importanza data agli effetti luminosi (pensate che quando lo ho provato in redazione tutti si sono soffermati per ammirare le stupende esplosioni nonostante sul computer di fianco girasse Tomb Raider)... ma c'è una cosa che li differenzia in modo sostanziale: mentre Crimson era fatto in modo da girare in modo più che veloce anche sui computer di fascia bassa, Blam! Machinehead necessità di almeno un Pentium 100 per riuscire a divertire, altrimenti vi sembrerà di essere ai comandi di una tartaruga attrezzata di mitragliatori e lanciamissili. Il gioco non è male, anche se non c'è una grossa differenziazione fra un livello e l'altro, la grafica fa il suo dovere (come ho già detto le esplosioni sono fuori dal mondo), il sonoro è davvero azzeccato, tanto che spesso mi sono ritrovato a infilare l'argenteo supporto nel lettore solo per ascoltarne le stupende musiche... insomma sembrerebbe tutto perfetto. E invece non è così! Io ho la grossa sfiga di recensire sempre giochi dalle enormi potenzialità, ma con qualche baco che gli preclude di raggiungere l'agognato PCGAME GARANTITO. E in questo caso direi che il problema del gioco è l'eccessiva brevità. Mi spiego meglio: i livelli sono ben differenziati fra di loro, ognuno ha le sue missioni da portare a termine, sono quattro per livello, ma a quanto ho potuto capire dal manuale ci sono solo tre livelli. Non sono ancora riuscito a finire il terzo e quindi non saprei se gli altri non sono descritti o se proprio non ci sono, ma propenderei per la seconda ipotesi. Peccato, sarebbe potuto essere un gioco davvero buono.



in BM potete divertirvi anche a distruggere le macchine abbandonate che troverete strada facendo.



una raffica di mitra e un missilazzo possono essere davvero letali per chi vi si para davanti.

TEST

FRAGILE ALLEGIANCE



La mia modesta base ancora in fase di costruzione, ma siamo solo all'inizio...



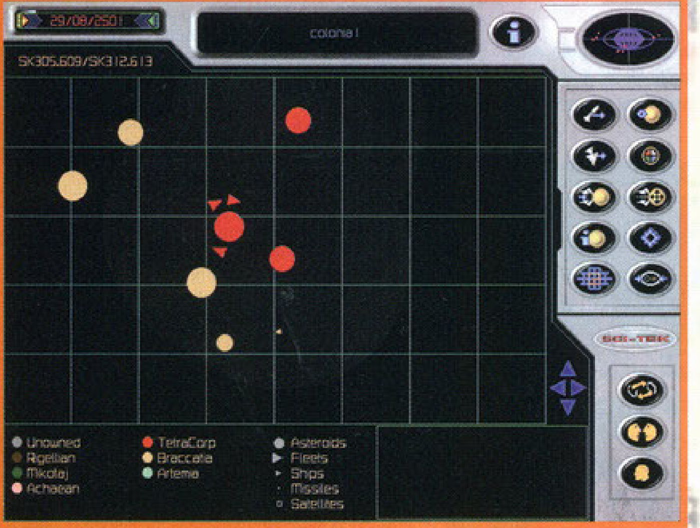
Questo è il database delle strutture che è possibile costruire, e non sono poche...

Avete presente Ascendancy ? Ok, allora la recensione è finita, andate in pace...

Scherzi a parte, tirate fuori dall'armadio il pigiamino di Ralph Supermaxieroe e preparatevi a salvare nientemeno che l'intero universo! (questa storia non mi è nuova...)

A cura di Marco "By8" Baiotto.

Si dice che la fantasia non abbia limiti, ma questo sembra non valere per lo staff della CAJJI Software.
Si dà il caso, infatti, che questo ennesimo titolo strategico abbia un background, come dire, un tantinello abusato nella storia videoludica: quattro secoli oltre il terzo millennio (ormai il duemila e uno non fa più effetto...), dopo un'epoca di anarchia derivata dalla solita guerra multietnica intersiderale che ha portato alla morte dell'ultimo rappresentante della dinastia dei Salaria, prende ufficialmente il potere il Consiglio Federale, un organismo costituito dai rappresentanti delle varie



La mappa degli asteroidi, notate le icone non molto intuitive, meno male che c'è l'help in linea



Alcuni dei commercianti che si presenteranno di tanto in tanto presso le vostre colonie, vi venderanno anche cose inutili, perciò occhio...



Una scena di assalto ad una colonia dei Braccatian, purtroppo il risultato non è stato dei migliori...

razze (sei in totale) che compongono il mondo di Fragile Allegiance.
Come sempre accade in queste situazioni, il potere non è saldo nelle mani dei vari politicanti che, come quelli odierni, sembrano occuparsi di tutto tranne che degli interessi dei cittadini, bensì è in continua disputa tra alcune megacorporazioni che lottano a suon di laser, tangenti (sotto forma di doni fatti a questo o quell'ambasciatore) e operazioni di spionaggio, per il possesso delle materie prime ubicate nel sottosuolo dei mille e mille asteroidi presenti nel gioco. Sostanzialmente si tratterà di creare una base sufficientemente equilibrata in ogni aspetto vitale e non (aria, acqua, cibo, energia, materie prime, difese, personale, strutture mediche e di svago, flotta) tale da consentirvi un rapido sviluppo, moltiplicando a dismisura i vostri possedimenti a spese delle altre razze presenti, tutte più o meno inc...biiiip...ate, a seconda delle circostanze. A complicarvi la vita ci saranno i rapporti diplomatici con tutte le varie clausole da considerare: utilizzo di agenti segreti e satelliti spia, risarcimento danni in caso di rottura del trattato prima dei termini, possibilità di alleanza e di addolcimento dei rapporti per mezzo di regali (oggi si chiamano tangenti e corruzione...) e altro ancora come la possibilità di acquistare merci, armi, virus letali, informazioni segrete e quant'altro di losco e truffaldino ci possa essere, passando per il mercato nero.
Naturalmente sono presenti una buona varietà di edifici, armi, difese (missili, bombe, laser, scudi, deflettori di energia ed altri aggeggini molto simpatici che non vi svelo) e astronavi (caccia, scout, cargo, incrociatori ecc) accessibili con i dovuti fondi e le dovute risorse sia per via "normale", sia facendo riferimento alla Sci-Tek, multinazionale appartenente alla Tetra-Corp per la quale lavorate. Ah dimenticavo! (per la verità l'ho tenuto come piatto forte...), è possibile reclutare agenti segreti (ognuno con abilità e difetti propri) da inviare nelle più pericolose missioni di sabotaggio, nonché osservare dai propri satelliti spia il suolo di un asteroide nemico (fin tanto che ve lo lasciano fare e cioè per circa 10 secondi) ed infine si possono "inviare" e ricevere una gran varietà di malattie spaziali, ognuna delle quali va curata con apposito antidoto e, dulcis in fundo, non dimenticatevi che alcuni asteroidi, essendo in movimento, possono entrare in rotta di collisione con voi annientandovi completamente un'intera colonia e quindi vanno controllati o evitati con l'annullatore di gravità od il Propulsore Asteroidale (©1996 By8).

SPECS

Gioco provato con computer athena

RAM MINIMA	8 MB
CPU	DX2/66
VIDEO	SVGA 1 MB RAM
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Mouse
NOTE	Necessario almeno CD-ROM 2X
SOFTWARE HOUSE	Gremlin



Questi missili hanno una buona potenza distruttrice, ma aspettate di avere un mega missile con cui radere al suolo un intero asteroide!

ALTERNATIVA

ASCENDANCY (VIRGIN): più intuitivo e giocabile con grafica e sonoro migliori, ma anche meno complesso.

GENE WARS (BULLFROG): altra variante strategica nello spazio con l'aggiunta innovativa della manipolazione genetica.

HELP

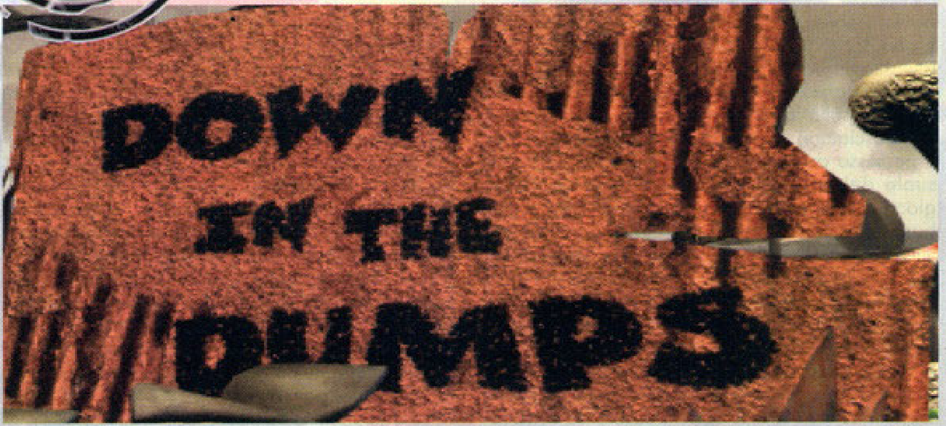
Innanzitutto createvi degli alloggi per il personale della colonia, dopodichè dotatelo delle strutture vitali necessarie (per l'acqua, aria, cibo ed almeno un filtro per le radiazioni più un centro medico, una struttura per la sorveglianza ed una centro di divertimento), dopodichè installate pannelli solari per ricavare la dovuta energia ed anche le miniere per estrarre le materie prime, avendo cura di predisporre i relativi silos per l'immagazzinamento di un necessario surplus di riserva.
Per far ciò che vi ho appena suggerito è buona cosa consultare la scheda informativa di ogni edificio che quantifica anche la capacità di fornire energia o servizi vari per numero di persone.
Per controllare che la colonia sia equilibrata consultate le info sull'asteroide dalla mappa o dall'edificio iniziale (quello verde che pare una sorta di Construction Yard): i valori verdi sono buoni, quelli gialli indicano carenze e quelli rossi mancanze. Successivamente potete pensare alla creazione delle fabbriche per le armi, il cantiere per le astronavi, i silos per i missili ed i satelliti, il centro di comando della flotta, le difese ecc.
Fate poi attenzione agli eventuali asteroidi vaganti.Se vi accorgete che si trovano in rotta di collisione con voi avete due modi per fermarli: o installate sulla vostra colonia un annullatore di gravità o lo evitate con l'apposito motore di cui vi ho parlato prima.
Mantenete, almeno all'inizio, una strategia difensiva e stipulate spesso trattati di pace con clausole elevate di risarcimento danni: se saprete resistere ad un eventuale attacco intascherete un gran bel mucchio di soldoni che vi serviranno come il pane!

OPINIONE

84

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Graficamente siamo su buoni livelli, ogni struttura ha la sua brava animazione di contorno renderizzata, i menu sono ben strutturati data la varietà di opzioni, ma necessitano comunque di un po' di pratica (via manuale o help in linea utilizzando il tasto Control sull'icona da osservare oppure seguendo un tutorial abbastanza completo), le rare animazioni di contorno sono buone e gli scontri si possono osservare durante lo svolgimento intervenendo sui fattori fondamentali (ritirata, aggiunta flotte, lancio missili); il sonoro è invece un po' scarsino e scimmiotta malamente il bel motivo new age di Ascendancy, gli effetti sono nella norma così come pure il parlato in inglese.
E' possibile poi giocare in arene predefinite o personalizzate e anche via rete.
In definitiva questo Fragile Allegiance è un buon gioco, forse un po' macchinoso e carente dal punto di vista sonoro. A volte non si capisce come fare a scoprire nuovi asteroidi se questi sono fuori dal raggio d'azione degli scout, a meno che essi transitino nei dintorni delle vostre colonie o a meno che essi siano di proprietà di altre razze che prima o poi si metteranno in contatto con voi.
Comunque per trarne una summa, Fragile Allegiance è un gioco che sa ripagare l'appassionato con un notevole spessore e una difficoltà (settabile a piacere) non proprio all'acqua di rose, ma forse qualche opzione in più (già che c'erano...) potevano metterla, come per esempio la variazione in tempo reale della velocità di gioco. In definitiva se i programmatori fossero stati un po' più attenti ai particolari ci saremmo trovati di fronte a un capolavoro. Così abbiamo semplicemente un buon gioco.



Fortunatamente i CD non emettono odori, altrimenti per giocare questo adventure ambientato tra discariche e fogne avrei dovuto indossare uno scafandro ben ossigenato...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Beh, in effetti un'avventura ambientata in mezzo all'immondizia mancava proprio nel mio bagaglio videoludico: per fortuna ci sono gli Haiku Studios. Questi benemeriti sconosciuti infatti, facendo capolino da un vasto ufficio in quel di Francia, hanno sfornato un prodotto altamente promettente, ma soprattutto atteso visto che di Down in The Dumps si è già parlato da parecchio tempo, anzi, di più. Visto però che lo spazio è poco e l'acqua scarseggia (non so nemmeno io perché l'ho scritto, ormai dovreste esservi abituati a questi miei spasmi allucinati) direi di iniziare subito a parlarvi del prodotto in questione; quindi eccovi lo storyboard. In una ignota località interplanetaria di un altrettanto ignoto periodo temporale, la famiglia Blubs decide di andare in vacanza, per riuscire a riposare dopo un lungo anno di studio e/o lavoro. Così, fatti i bagagli e preparata l'aeromobile familiare si mettono in viaggio, senza nemmeno sapere dove cavolo vogliono trascorrere le ferie (fin qua...): l'importante è che i figlioletti non rompano le scatole o che il nonno inventore non faccia qualche boiata stravagante. Insomma, la traversata inizia, di chilometri ne hanno fatti un pacco e di galassia in galassia i nostri eroi visitano metà universo, mentre mamma Blubs ancora non riesce a decidere la locazione adatta (se io fossi papà Blubs le avrei già stroncato le gambe!) quando d'improvviso accade l'evento: una nota banda di fuorilegge, dopo avere rapinato un deposito di non so che cosa, fuggendo a tutta velocità attraversa un semaforo interplanetario passando col rosso ... finendo proprio addosso alla nostra ridente famigliola (se io fossi papà Blubs adesso inizierei a inveire come pochi sanno fare!). L'incidente sbatte fuori strada (?!?) le due vetture, peccato però che sotto non ci sia un manto erboso o un fosso, ma la Terra che, con la sua gravità le attira giù, sempre più giù, fino a volare dentro ad un tombino finendo poi in un pantano oleoso e maleodorante di una discarica comunale (se io fossi papà Blubs adesso inizierei a sparare a qualcuno!). Cacchio: l'astronave è finita in mille pezzi! E adesso?!? Beh, ci si tirano su le maniche e si comincia a cercarne i rottami sparsi un po' ovunque con l'unico scopo di rimettere tutto in sesto per riuscire (forse) a tornare a casa (ecchissenefrega della vacanza a 'sto punto!).

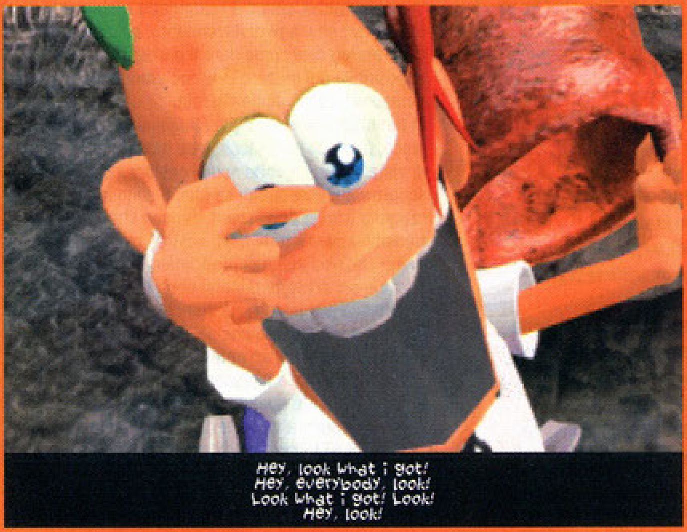
SPECS

Gioco provato con computer athena

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	SVGA 1 MB
AUDIO	Le più diffuse
CONTROLLI	Mouse
NOTE	Meglio un Pentium e un lettore CD veloce
SOFTWARE HOUSE	Haiku Studios



Vedete quel topastro? Beh, dobbiamo riuscire a fregargli un pezzo dell'astronave. Solo che lui è velocissimo...



Ma guardate un po' sto demente! E' o no simpatico? Mi ha fatto decisamente impazzire con le sue vaccate!



Quelle due rotelline non le ho perse io, visto ciò che scrivo, ma indicano la possibilità di utilizzare quell'affare...



Ed ecco l'interfaccia delle opzioni. La cinepresa è un registratore: potrete filmare la vostra partita per rivederla poi.



Siamo appena atterrati dopo un catastrofico volo, risultato di una colluttazione per niente amichevole.



Ora ditemi cosa cacchio ci fa 'sto elefante (per giunta microscopico) in una discarica di rifiuti?!?



Siamo all'interno di una bottiglia di whisky: osservate i "pochi" oggetti che mi sto portando in saccoccia...

ALTERNATIVA

Broken Sword (Revolution): E' decisamente una stupenda avventura, ma orientata sui toni seri stile Indiana Jones & The Fate of Atlantis. Graficamente accattivante, buono il sonoro e con una complessità non troppo esagerata.

Day of The Tentacle (LucasArts): Questo gioco è sul serio spaziale, con una demenza decisamente spettacolare. E' cartoonesco, non è troppo semplice, graficamente è bello nonché "storto" e soprattutto è Made in Lucas.

Blubbiamoci addosso

ZOOM IN



E' lui, sì, il protagonista, figlioletto prediletto della famiglia Blubs. Solo che, ehm, non so ancora come diamine si chiami ... beh, ma poco importa: sappiate che è uno scalmanato, un casinista, un truzzone da paura, un maniaco, un terremoto, una forza. Oh dai: è una bestia e vi farà morire dalle risate.



Questo qua è Stinky. In sostanza è un cagnolotto leggermente spaziale: è pacioccoso, è deficiente, ficca la testa ovunque e lo userete pure come se fosse un cavallo, però assomiglia più ad un formichiere. Tenetelo stretto comunque, perché sarà utile.

HELP

- Dunque, prendete immediatamente il pezzo di formaggio posto sulla sinistra dello schermo.
- Ora andate avanti, raccogliete la sigaretta, esaminate il piedistallo e usate il telecomando (pigiate tutti e tre i tasti).
- Adesso andate avanti e raccogliete tutti gli oggetti, in particolare la corda situata in alto a sinistra.
- Tornate alla locazione precedente, usate la corda col piedistallo e usate il marchingegno.
- Ponete il formaggio nei paraggi del piedistallo, quindi riusate l'affare.
- Premete il tasto per far rallentare il topo, quindi usate nuovamente la trappola.
- Ora avete un pezzo della navetta, però ... ooppss, ma cosa è successo? Beh, tocca a voi scoprirlo...

L'avventura dunque comincia proprio così: nei panni del figlioletto casinaro nel mezzo di un putridume inquietante alla ricerca di un pezzo della navetta che poi si rivelerà essere il ... e no, non ve lo dico, troppo bello altrimenti. Fate attenzione comunque, perché sfortunatamente ci saranno in giro pure quei maledetti pirati pronti a fare di tutto per, ehm, diciamo "prendervi in giro". DID, già lo sapete, è un'avventura grafica, ma ci va aggiunto che è decisamente demenziale: una delle differenze principali dagli altri adventure consiste nell'interazione; ora vi spiego: potrete interagire (e vai di ripetizioni!) con parecchia roba, ma quasi mai otterrete una frase del tipo "non posso fare questo perché non centra una mazza o perché non mi va", bensì il vostro alter ego farà praticamente quasi tutto quello che gli direte, anche se non serve ai fini del gioco. Ma se in effetti la vostra azione non comporta nessun vantaggio, lui, dopo averla compiuta, se ne verrà fuori con qualche frase ironica prendendovi atrocemente in giro. Da sottolineare la grafica, decisamente dettagliatissima: tutte le locazioni sono frutto di attenti rendering di oggetti tridimensionali, così come tutte le sequenze animate (precalcolate) sono girate all'interno di un vero e proprio mondo virtuale: in pratica è stata ricreata una vera discarica, all'interno della quale sono stati inseriti i personaggi. Questi sono tutti in bassa risoluzione (come tutte le sequenze di intermezzo per essere facilmente comprimibili) sovrapposti poi ai fondali realizzati in alta (osservate la qualità nelle foto), sebbene comunque la qualità sia elevata anche nella risoluzione più scarna. L'intero gioco è gestito dal mouse (solo da quello) col quale si attiverà la semplice interfaccia: spostando il cursore nella parte alta dello schermo scenderà il menu delle opzioni, abbassandosi nella parte inferiore invece si richiamerà l'inventario. All'interno del playground il puntatore assumerà le sembianze di una mano animata a seconda dell'azione disponibile, oppure cambierà forma per indicarvi il processo relativo all'oggetto selezionato. Beh, adesso leggetevi i box e l'opinione per trarne le dovute conclusioni, ma vi ricordo che se io fossi papà Blubs ... okkey, non ne dico più...

OPINIONE

82

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Lo so già quello che state blaterando, cioè che DID è uno gioco strafigo e invece io gli ho appioppato 81 (quindi un bel gioco, ma non un garantito!). Beh, aspettate almeno di sentire le mie ragioni però. Sì, DID è effettivamente un gran bel gioco, con la più bella grafica che io abbia mai visto realizzata per un'avventura. Il rendering è usato tremendamente bene, le sequenze animate sono fantastiche, le animazioni sono un miracolo, il sonoro è eccezionale, il parlato poi non ne parliamo (scusate l'ignobile vena ironica), ma c'è un neo per nulla trascurabile, ovvero la giocabilità. Se da un lato abbiamo tutte quelle stupende caratteristiche, con un contorno composto da un'interfaccia semplicissima, una comicità decisamente coinvolgente, un mordente equino e una interattività discreta, c'è anche da dire che la giocabilità è piuttosto scarsa, rendendo il gioco talvolta fin troppo facile (cosa non sempre vera). Gli enigmi si risolvono a volte troppo in fretta, altre invece dovrete rimuginare parecchio perché la soluzione è così demente da oscurarla forse troppo. La possibilità di risolvere i quesiti in più modi è fuorviante, l'interazione tra gli oggetti dell'inventario è scarsa mentre quella col fondale è abbastanza elevata, con gli altri personaggi poi sarà quasi impossibile parlare e spesso vi sentirete all'interno di una visita guidata dentro una discarica piuttosto che in un'avventura di un certo livello. Insomma, DID vanta un sacco di "pro", ma anche qualche "contro" di tutto riguardo: posso solo dire che è un ottimo esperimento, consigliato a chi possiede già Toonstruck e Broken Sword.

TEST



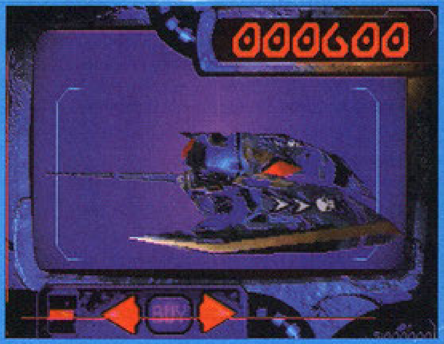
"L'umanità è stata annientata e dispersa tra le stelle; ora tribù erranti di guerrieri solcano gli spazi alla ricerca di qualcuno contro cui lottare..." allegria!

A cura di Gianluca Tosca

Eccomi qui per studiare con voi l'etimologia del titolo di questo gioco. Sicuramente la radice deriva... dalla valanga dei vostri chissenefrega che mi ha appena sommerso. Riguardo al gioco, sarete catapultati in un'era futura dove, dai commenti del dopo partita ai dibattiti sull'importanza del Gonococco nella seconda rivoluzione industriale, si risolve tutto a colpi di laser. La Confraternita di Guild si afferma durante il periodo di Caos prefiggendosi uno scopo molto simpatico, affermare la supremazia dell'Homo Sapiens su tutte le altre razze (penso che o è la vendetta del pianeta delle scimmie o i bighelloni di turno siamo proprio noi). Così questo gruppo di simpatici xenofobi (probabilmente gli Scout del futuro) stanco di giocare a Risiko, crea il Kraal. Un'arena spaziale dove i piloti misureranno la loro abilità di combattenti. Tutto questo per poter passare di grado (il più basso è plebeo) fino a diventare Cardinale, praticamente un BDM cosmico.

Voi incredibilmente sarete proprio uno di questi piloti. Scegliete il vostro Clan e poi si comincia. All'interno della nave madre avrete a disposizione tutto ciò che serve a preparare al meglio ogni missione. Troverete il negozio per le armi (come il caro vecchio Xenon 2), la sala dove scegliere le missioni e persino un videogioco. Non vi sto prendendo in giro perché avrete effettivamente la possibilità di giocare a Mandala. Altro non è che il gioco normale, solo che la visuale è da sopra la navetta e non rischiate la vostra pellaccia. Dimenticavo di dirvi che quasi tutto ciò che farete si paga.

Durante ogni missione potrete raccogliere i Liroidi e spenderli per farne altre, per giocare a Mandala o come cavolo volete. Le missioni dove oltre alla classica visuale soggettiva ne avrete a disposizione molte altre consistono nell'eliminare tutto, principalmente piloti di altri Clans. Ulteriori note allegre sono la capsula si salvataggio a forma di bara ed i visi angelici dei piloti avversari. Un gioco per quando prendete un brutto voto e simili.



Se c'è decappottabile la compro di sicuro.



E' sicuramente un amico di mio cugggino...

HELP

Oggi lo chef consiglia alcuni accorgimenti per le prime missioni. Fatevi "Prendi i soldi e scappa" e "Scontro sull'Halberd" con i missili Dagger, dati in dotazione all'inizio. Presi crediti a sufficienza compratevi una nuova navetta e fatevi la missione "Asteroidi". Molto facile, è meglio intraprenderla quando avrete acquistato familiarità con la vostra nave (per prendere più Liroidi possibile). Ora acquistatevi uno Sponger e dei missili pregiati e lanciatevi in "Distruzione totale". Ricordate che i crediti si trovano dentro gli asteroidi e dopo un po' scoppiano.

ALTERNATIVA

Battledrome (Sierra): Ci sono Mech non astronavi, ma si combatte dentro un'arena.
Surface Tension (Gametek): Qui c'è l'astronave ma non c'è più l'arena. Recensito su PC Game di ottobre.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	SVGA
AUDIO	Suond Blaster & friends
CONTROLLI	Tastiera e mouse o Joystick
SOFTWARE HOUSE	PHILIPS

Gioco provato con computer athena

OPINIONE

85

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Pur appartenendo ad un genere sovrasfruttato, questo prodotto si distingue sotto alcuni aspetti che ne alzano decisamente il voto. Primo fra tutti le arene spaziali. Molto coinvolgenti e sicuramente l'ambiente ideale per la modalità multiplayer. I Kraal costituiscono il campo di gioco e sono di tre dimensioni: sferica, piatta, verticale, che limitano la gamma dei movimenti della navetta. Limitano, fortunatamente non in modo rilevante, anche la giocabilità e rischiano di rendere ripetitivo il gioco. Può infatti risultare monotono nei livelli più avanzati continuare a muoversi in sole tre tipologie di arene. Molto ben realizzato graficamente in alta risoluzione (e sto parlando sia delle schermate di sfondo che del gioco vero e proprio), mi lascia qualche perplessità in bassa. Risulta quindi un prodotto poco indicato per computer scarsamente potenti. Davvero pregiato il sonoro. Oltre alla presenza di diciotto canzoni veramente belle c'è l'opzione che consente di stabilire una traccia per il tipo di musica che si intende ascoltare (Hardcore o Ambient). Il resto rientra nei canoni dei giochi di questo genere, pur mantenendosi su buoni livelli. Se gradite il genere fateci più di un pensiero.



Avete presente quanti film sono interpretati da animali, dico quelli veri, che pensate? Quindi dovrebbe essere normale se il protagonista di questo gioco è un insetto...

A cura di Gianluca Tosca

Spero non mi abbiate frainteso e vi aspettiate vi parli dell'ennesimo film interattivo da trecento CD-ROM, dove un amichevole scarafone (di cui la madre è cieca o sempre ubriaca) zompetta con le sue sei gambine alla ricerca dell'amata scarrafina. Infatti il film è solo un pretesto per introdurre e dare un tocco di originalità a questo prodotto. Provate a indovinare che tipo di gioco è. Vi aiuto: la Sega, poco famosa grazie Sonic (di cui mi parlava un muro giusto l'altro giorno) guarda un po' ha fatto un arcade con protagonista un animale. Vestirete le ali e il pungiglione di Bug, un insetto che assomiglia a quelli che vi si infilano sempre nel naso durante la pennichella sulla spiaggia, improbabile attore di un film dalla trama "originalissima". La crudelissima regina Cadavra, una mite vedova nera, rapisce la famigliola del nostro eroe, cane-insetto compreso, e la porta a Bug Island (vicino a Pantegan Square) per sgranocchiarsela con affetto. Toccherà a voi, dopo esservi gustati la spassosa introduzione, liberare la famigliola a suon di colpi di pungiglione attraverso sei mondi uno più infestato ed ostile dell'altro. Da Insectia ad Arachnia dovrete annientare quintali di bestie diverse e caratteristiche per ogni ambientazione; principalmente saltandogli sopra alla Super Mario per capirci. Avrete a disposizione (come sempre) dei power-up veramente massicci. Lo Zap Cap per rendere il vostro gioco elettrizzante, lo Spit Wad per sparare il pungiglione (quasi come i mitici missili di Mazinga & friends), lo Stunt Bug (praticamente l'invulnerabilità) e altri per recuperare del prezioso Bug Juice (qui l'energia si chiama succo d'insetto, che sia pubblicità occulta?). Solo una micro-citazione per le sequenze animate tra un modo e l'altro, divertenti e ben realizzate. Non mi resta che parlarvi delle caratteristiche tecniche del gioco. "Bug!" è "only for W95" con una grafica parzialmente in 3D. I nemici infatti sono bidimensionali. Si può scegliere se giocare in finestra o a schermo intero, ma in quest'ultimo caso non aumenta la porzione di scenario visibile nella schermata, solo è tutto più grande, lento e anche alla massima risoluzione, 640*480, il gioco scatta pure su un PC "da gara". Il sonoro è molto ben realizzato con tante diverse esclamazioni di gioia o di sconforto da parte di Bug. La musica che all'inizio crea l'atmosfera diventa poi abbastanza noiosa. Insomma com'è sto gioco?. Boh!? Che ne so io, questa è la recensione mica l'opinione!



Eccoci al via, buona la prima!, o quasi.



Finalmente uno che usa la testa.



Un nuovo amico che ci vuole molto bene.

ALTERNATIVA

Earthworm Jim (Activision): Per Windows95, le avventure di un verme in Cybertuta, semplicemente più bello.

Rayman (Ubisoft): Ottimo e divertente Arcade, è in arrivo pure il seguito, aspettiamo con ansia.

HELP

Poiché sono buono e caro vi indicherò la strada per finire il secondo livello senza vagare per mille anni.
Al primo bivio la strada sinistra è la più semplice, raggiunto il primo check point e superate le pietre, girate a destra quando il sentiero si divide in quattro. Al bivio prima del ragno rapper girate ancora a destra, poi alla seconda deviazione girate a sinistra. Spegnete la pressa con la leva e... Buon Sbattimento!.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium
VIDEO	SVGA 256 colori
AUDIO	Sound Blaster
CONTROLLI	Tastiera o Joystick
NOTE	solo per Windows95
SOFTWARE HOUSE	SEGA

OPINIONE

80

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Vista la spassosissima presentazione avevo già indossato il pannolino (se ridi troppo...) e mi preparavo a giocare e ridere contemporaneamente. Il gioco però non si è rivelato all'altezza. Non che sia un brutto prodotto poiché non ha particolari sbavature, ma molte cose sembrano già viste, già giocate. L'animazione del personaggio fermo è identica a Earthworm Jim.I personaggi sono buffi, fanno ridere ma non sono certo originali. Voglio infine far notare la difficoltà abbastanza elevata e la finestra di gioco un po' piccina. Note positive sono la varietà dei Bonus Level e dei nemici, la giocabilità e la potenziale longevità (se la difficoltà non vi frustra). Per gli amanti del genere o gli entomologi.

TEST

PC GAME PARADE GARANTITO!

DISCWORLD II

MISSING PRESUMED ...!?

Siamo a Dicembre, tra un po' sarà Natale. "Ecchecceffrega" direte voi, aggiungendo: "tra un po' è vacanza e si starà a casa da scuola, mica noccioline!". Giusto, è vero. Però io volevo solo essere un filo romantico ... uffa!

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Era un giorno più o meno come tanti altri (beh, a dire il vero pioveva di bestia e c'era così tanta acqua in giro per Milano che se avessi avuto un motoscafo sarei arrivato in redazione all'alba!) ed io me ne stavo comodamente seduto ad un PC saltellando tra Sonic e Quake giusto per rilassarmi un attimino. Alla mia sinistra Karim lavorava all'interfaccia del CD-ROM mentre professava il suo hobby preferito, ovvero il prendermi in giro (ovvero lo sport nazionale della redazione!); dall'altra parte della stanza Andrea ritoccava delle immagini da piazzare sul sito girandosi ogni tanto per mostrarci una delle sue strambe espressioni, AFC navigava su Internet emettendo di tanto in tanto qualche grugnito storpiato in preda a qualche spasmo tipico della sua esistenza, NKZ dal canto suo parlava al telefono animatamente con non so chi e alle mie spalle, seduto dietro l'apocalittica scrivania presidenziale, il BDM correggeva qualche testo smanettando col mouse. Successe l'evento. Zompettando allegramente dalla sua postazione dislocata presso l'ingresso della Top Media, notai Paola giungere presso di noi con un pacchetto sigillato: il tipico pacchetto contenente materiale recensibile; già mi preparavo alle conseguenze. E' infatti risaputo che ogni volta arrivi qualche nuovo prodotto, il nostro eletto caporedattore vi si scaglia sopra in preda ad una allucinogena mania di "scartamento": lo prende riducendolo in atomi per vederne istantaneamente il contenuto. Inoltre, mentre lui compie questo sacro gesto, tutte le persone presenti si avvicinano al luogo dello spogliamento, curiosissimi di sapere le novità o cercando di grattare in tempo reale la recensione di un titolo colossale: ovviamente anche in questa occasione le cose non andarono diversamente. Il



Forse non riuscirete a leggerlo nello screenshot, ma sul cartello ai piedi della strega c'è scritto "NON sono morta"!

ALTERNATIVA

Toonstruck (Virgin): una delle migliori avventure grafiche mai sfornate, soprattutto in questo periodo. Ottima la grafica e il sonoro: vanta una giocabilità migliore rispetto ad entrambi i DiscWorld.

Monkey Island 2 (Lucasart): non menziono l'uno perché è davvero molto antico, ma questo è perfettamente degno di essere paragonato a DW2. Humor, bella grafica, ottimo sonoro e soprattutto Made in LucasArts...

Indiana Jones & The Fate of Atlantis (Lucasarts): l'avrò detto un milione di volte che è la mia avventura grafica preferita. Più seria di quelle elencate, con un buon livello di difficoltà come contorno.



Questo signore è il solito inventore pazzo. Tornerà parecchio utile, soprattutto grazie ai suoi studi sulle piramidi.



Il bazar. I loschi figuri non sono affatto affidabili, ma a noi interessa solo quell'enorme pietra simile a un gettone.



Questo è troppo forte: quello scheletro al centro canterà per voi la colonna sonora che renderà famosa la Morte!



Ecco qua l'interfaccia: funziona più o meno come una finestra di Windows, quindi non ditemi che è difficile.

HELP

Esattamente come succedeva nel primo DW, pure in questo sequel dovrete fare una caterva di cose prima di risolvere l'enigma principale. Innanzi tutto dovete procurarvi un pacco di oggetti tra i quali della polvere magica. Trovarla non è difficile: non appena terminata la presentazione, uscite dal portone. Entrate nella centrale elettrica e raccogliete il mantice posto vicino ai piedi di Skazz (in basso a sinistra).
Ora uscite nuovamente, andate a destra e una volta comparsa la piantina della città fate un salto nei bassifondi. Girate un po' fino a quando troverete il teatro: parlate con la "sosia" della Monroe e col suo impreditore. Ora tornate alla piantina e andate dal fantasma burlone: noterete un buco sulla sinistra dello schermo; entrateci. Andate sulla sinistra: usate il mantice con la grata e otterrete della polvere magica (tralasciamo come...). Raccoglietela e portatela al decano. Ora vi manca solo un'altra quintalata di roba, ma del resto mica posso dirvi tutto quanto...

pacchetto in questione infatti non fece nemmeno in tempo a toccare la scrivania che già mi ritrovavo in mano DiscWorld 2, mentre l'eccelso capitano mi istruiva su come avrei dovuto fare la recensione; imponendomi poi di cominciare a giocarlo in quello stesso momento per iniziare a grabbarne le immagini. Ed ora eccomi qua, seduto davanti al mio PC domestico pronto a farvi una dettagliata relazione su questo titolo made in Psygnosis: evvai con le info! Qua in Italia la saga letteraria di Terry Pratchett (di cui Discworld è l'incarnazione videoludica) purtroppo non ha riscosso un grosso successo: solo alcuni libri di tutti quelli usciti sono stati tradotti, cosicché le persone che ne sono venute a conoscenza sono decisamente poche rispetto a quanti avevano già letto le avventure del Mondo Disco. Chiusa questa digressione posso iniziare a raccontarvi la trama. Nel primo capitolo eravate Scuotivento, un apprendista mago disperato pronto a fare di tutto per realizzare il suo sogno di diventare il più bravo di tutti i maghi di Ankh-Morpork; peccato però riusciste ad essere solo un apprendista provetto, niente di più. Ora la storia ricomincia: il posto è sempre quello, ovvero la fantasiosa città di Ankh-Morpork, il personaggio è sempre lui, e cioè il più rincitrullito che mai Scuotivento. Le cose però questa volta non sono mica le stesse, anzi. Dovete infatti sapere che nel Mondo Disco sta dilagando il panico poiché La Morte è scomparsa: come farà ora la gente a riposare in pace, a morire, a spegnersi per sempre senza la bieca mietitrice?!? Difatti iniziano subito i casini: durante una cerimonia funebre atta a commemorare Windle Poons, il più vecchio mago della Grande Università Mai Vista, qualcosa va storto e il poveretto non riesce a trapassare, rimanendo così in vita. Purtroppo non c'è nulla da fare: La Morte non si trova da nessuna parte, è proprio scomparsa e nessuno sa dove cavolo si sia andata a ficcare. Non si sa nemmeno perché è sparita! Però il problema persiste; bisogna trovare una soluzione, in fretta per giunta, se non si vuole alterare l'equilibrio naturale di tutte le cose. Così l'Arcano di Ankh-Morpork mette subito all'opera il suo ingegno, ma tutto quello che può fare è estrarre da un vecchio e polveroso libro una bisunta pozione propiziatoria creata per evocare gli dei, "ritoccandola" un po', aggiungendo degli ingredienti gradevoli alla Morte. Ora ci vuole qualcuno che riesca a mettere insieme tutti gli ingredienti, che sappia ricreare alla perfezione il rito rimettendo tutte le cose a posto. Ma chi può essere capace di una simile impresa, chi può essere così deficiente da imbarcarsi in una tale avventura, chi?!? Sì, proprio lui: Scuotivento! Ed ecco così iniziare



Beh, qua il povero Scuotivento viene pure scambiato per una graziosa fanciulla. Graziosa?!?

ZOOM IN

Indovina chi viene a cena!

Scuotivento: E' pazzo, è demente, è rincitrullito, è completamente fuori di testa, ma è un grande! In sostanza è un aspirante mago, in pratica è il vostro alter ego in questa demenziale avventura: le sparerà grosse per tutto il tempo, starà a voi tenerlo sotto controllo e non farlo finire nei guai. Del resto però sarà impossibile non riuscirci...
La Morte: Poveretta, si sente sola. Il suo lavoro in fondo le piace, solamente che tutti quanti hanno paura di lei, vorrebbe sentirsi un po' più apprezzata, quel tanto che basta da farla sorridere di tanto in tanto. Invece tutti la maledicono la trattano male, fuggono quando la vedono per strada. Ma chissà come mai, dico io...
Il Bagaglio di Pero Sapiente:
Direttamente dal primo episodio, eccovi qua il vostro inventario personale. Pero Sapiente ve lo regalò di persona perché non ne poteva più di tutti i guai che combinava, ma voi invece ci andate d'accordo, forse perché siete ancora più casinisti. Vi seguirà fedelmente come un cagnolino: trattatela bene, del resto senza di lui non potreste giocare.



L'interfaccia utilizzata per i dialoghi. Ricorda molto da vicino quella già vista nelle ultime produzione targate Lucas.

la storia, con l'unico intento di trovare la celeberrima mietitrice per farla tornare a lavorare. Vi svelo però un piccolo segreto: sebbene il nostro alter ego sia un completo ebete (non so perché, ma in testa mi risuonano parole tipo TFM ... non so se rendo) riusciremo a trovare l'interessata, solo che le faccende si complicheranno ulteriormente. Infatti la signora in questione si sente parecchio sola e disprezzata a causa del suo mestiere (vorrei pure vedere!), tanto che non ha intenzione di tornare indietro, ma quel fesso di Scuotivento le promette fama più gloria in cambio del "ritorno". Così in men che non si dica La Morte non solo diventa celebre, apprezzata, popolare e ultra richiesta, ma si innamora a tal punto del suo nuovo stile di "vita" che da a noi l'incarico di sostituirla nel suo lavoro, cioè far trapassare le anime dei defunti. Occavolo, non ve lo aspettavate?!? E se vi dico che a causa di questa storia e della demenza con la quale Scuotivento assolve l'incarico la stessa mietitrice rischia di crepare?!? Ma voi riuscirete a riportare le cose a posto, risolvendo tutti gli enigmi presenti in DiscWorld 2? Spettacolo. Io nel frattanto vi dico già da ora che ne vedrete davvero delle belle. Beh, che il prodotto in questione è un'avventura grafica si sa (se non lo aveste capito, chiamate la neuro...): analizziamone la fattura. DW2 vanta una grafica molto fumettosa, accurata e dettagliata in ogni tavola, colorata, spassosa, ma soprattutto disegnata in alta risoluzione. Le

SPECS

Gioco provato con computer athena

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	SVGA
AUDIO	Le più diffuse
CONTROLLI	Mouse e Tastiera
NOTE	Meglio un lettore CD veloce, almeno 4x
SOFTWARE HOUSE	PSYGNOSIS

L'evoluzione della specie

ZOOM IN

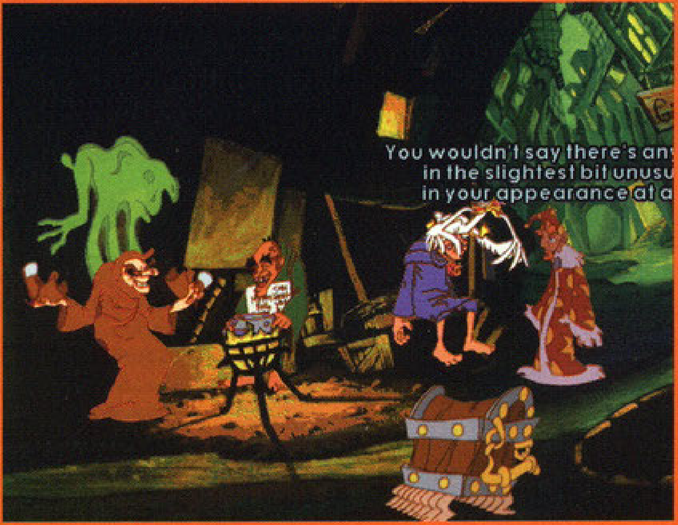




Chi ha giocato il primo DW, avrà sicuramente notato le differenze presenti in questo suo sequel. Infatti Scuotivento ora porta la barba (guardate le foto), ha un espressione un po' meno farlocca, ma più addormentata rispetto a prima; anche il vestito è cambiato e sembra addirittura più alto. Il Bagaglio è più largo, più corto, con meno zampette e con un'espressione più imbronciata. L'Arcano è un po' meno goffo, più "saggio", meno rotondo e i personaggi in generale sono al tempo stesso più fumettosi, ma meno irreali. Mentre le voci sono rimaste inalterate.
Cosa è successo? Beh, è semplice. Terry Pratchett ha collaborato direttamente coi programmatori della Psygnosis allo sviluppo di DW2 perché non voleva che i lettori giocassero con un mondo troppo lontano da come potevano averlo immaginato, e così grazie a tutte le lettere che gli sono arrivate, speditegli da tutti i suoi fan che hanno visto il primo episodio, ha potuto modificare i personaggi in modo da farli assomigliare di più a come la gente li immaginava o voleva immaginarli, per renderli contenti, evitando di rovinare la magia della loro fantasia. E' proprio il caso di dire che Mr. Terry è un uomo molto legato al suo lavoro, ma lo è ancora di più nei confronti dei suoi numerosi lettori. E non è poco.



Abbiamo trovato la Morte. Poverina, oltre che sola, si sente pure poco apprezzata. Beh, vorrei anche vedere...



Una delle tante battute di Scuotivento. Ne sparerà davvero a iosa, tante quante le mie recenti figure da cioccolataio...



TEST



Bleah! Certo farsi vomitare in testa di proposito non è da genialoidi! Approposito: l'omino rosso si chiama Skazz...



Eccolo qua, il nostro mitico AFC, sempre lui. Che strano: anche in DW2 afferma proprio quello che dice nella realtà!

locazioni presenti sono enormi, generalmente quello che apparirà sullo schermo non rappresenterà mai l'unico luogo dove potersi muovere, bensì spostandosi in tutte le direzioni si avrà la possibilità di fare "scrollare" la videata, accedendo ad altri posti apparentemente inaccessibili. Tutti i personaggi sono animati con una fluidità di movimenti impressionante, ma soprattutto quasi "reale": sembrano infatti voler saltare fuori dal video per farsi un giretto nel salotto di casa. Anche il sonoro è stato curato a dovere: il corredo audio è decisamente ampio, infatti ogni locazione possiede temi musicali ed effetti sonori differenti tra di loro, quindi non si avrà mai la sensazione di ripetitività durante le fasi di gioco. C'è da dire che tutti i personaggi sono stati doppiati con delle voci di professionisti del settore, gli stessi che lavorarono al primo episodio: il parlato non è da sottovalutare in quanto è un elemento chiave in un'avventura grafica, dato che coinvolge e invoglia il giocatore a proseguire nella storia. In DW2 si potrà anche notare come le voci di ognuno siano perfettamente adattate alle sue caratteristiche salienti, come ad esempio l'uomo effemminato con la voce da donna o affinità varie, senza escludere lo spelling delle parole, capace di comunicare il significato corretto della frase senza dovere ricorrere ai sottotitoli aggiuntivi (comunque disponibili ed indispensabili per godersi appieno il denso humor qui presente). Tutta la trama è piena di divertenti episodi, le cavolate abbondano praticamente ovunque, le spiritosaggini giungono a sorpresa e gli enigmi presenti sono davvero tanti, ma per fortuna non così complessi o astrusi come quelli presenti nel primo DiscWorld. I dialoghi sono "gustabili" al punto giusto e Scuotivento non si ripeterà quasi mai: non continuerà a dire sempre il solito "non funziona" se fate un'azione errata, ma varierà con una piacevole eleganza di battute. Il tutto poi è gestito da un'interfaccia molto user friendly simile alle finestrelle di Windoze: si fa tutto attraverso il tasto sinistro del mouse (col destro si deseleziona l'azione o l'oggetto corrente, oppure lo si esamina) e se avete presente il "drag & drop" sapete di cosa parlo. In pratica basterà cliccare sul nostro inseparabile bagaglio per aprire l'inventario, selezionare con un click sinistro l'oggetto desiderato (con il click destro lo si esamina, appunto), trasportarlo su un altro oggetto col quale lo si vuole far interagire e vedere cosa succede. Semplice, no? Per i dialoghi la storia è simile: il procedimento ricorda molto quello di Sam & Max Hit The Road ovvero vi si aprirà una nuova finestrella contenente un punto di domanda per chiedere qualche cosa, una bacchetta da clown per fare una battuta ironica, una candela chiusa in una nuvoletta per una constatazione personale, una bocca per parlare, una

OPINIONE

91

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Un bel gioco. Sì, poteva anche prendere di più, ma DW2 non è perfetto. Sebbene sia nettamente migliore del precedente, anche qua bisognerà risolvere decinaia e decinaia di enigmi secondari prima di riuscire a portare a termine quello principale. Devo dire che la cosa non mi spiace, ma alla lunga vedere sorgere spontanei dei nuovi sotto enigmi risulta un pochetto snervante. Gli oggetti a nostra disposizione talvolta sono addirittura troppi: è possibile farli interagire tra di loro più e più volte e vi capiterà, a causa di questo motivo, di chiedervi se avrete fatto bene a usare la mostarda sulla trombetta, visto che userete il tutto solo molto avanti nel gioco. Ho notato che i caricamenti ogni tanto risultano lenti: il gioco risiede su due CD che per fortuna non dovrete swappare troppo spesso. Forse, andando a cercare il pelo nell'uovo, posso addirittura azzardare a dire che le locazioni a nostra disposizione fin dal principio dell'avventura sono così tante che potrebbero disorientare anche il giocatore più esperto (leggi "maniaci"), ma qua proprio sto esagerando. Comunque sia DW2 vanta uno storyboard accattivante, un ottimo parlato, un sonoro troppo forte, un umorismo degno del miglior Monkey Island, una veste grafica davvero notevole, un'interfaccia più semplice da usare di un gabinetto, un coinvolgimento notevole e tanto divertimento. Oh insomma: un prodotto davvero notevole, consigliato a chiunque, garantito!



Io ho provato a farle alzare la gonna in più occasioni, ma più di una volta non mi è permesso. Che cattivoni!



Questa sequenza è uno spettacolo: provate a leggere i geroglifici. Vedrete il faraone perdere, ehm, le mutande...

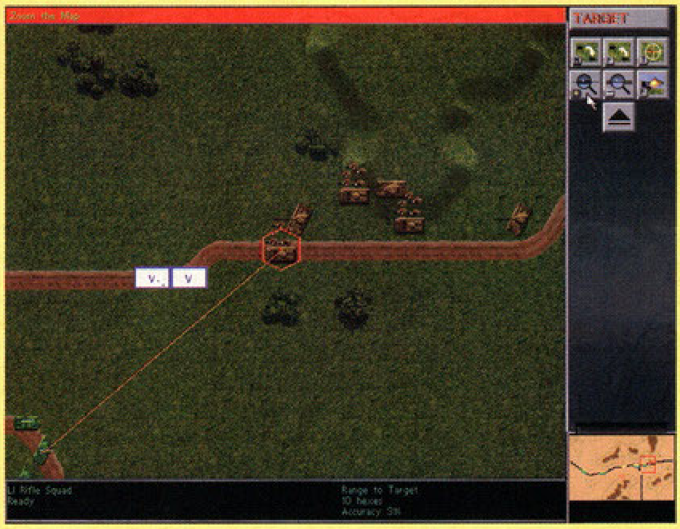
TEST



STEEL PANTHERS II



Quelli che vedete sparpagliati sul campo di battaglia non sono cespugli, bensì i membri della vostra fanteria (potere della mimetizzazione...)



Il menù di configurazione (opzione "preference") permette di settare moltissimi parametri di gioco.

Nacque l'uomo e venne un popolo. Conobbe un altro popolo e venne la guerra.

a cura di Davide "Maska" Mascaretti

Dopo un breve periodo di divagazione caratterizzato dalla recente pubblicazione del gioco arcade intitolato Necrodome (recensito in questo numero di PC Game Parade), la SSI dimostra di non aver perso il pelo e conseguentemente neanche il vizio sfornando questo Steel Panther 2, wargame ambientato nella nostra epoca dove strategia e spirito guerrafondaio rappresentano gli elementi fondamentali. Inutile dire che il numero a seguito del titolo identifica il fatto che si tratta di un sequel e che il sottotitolo "modern battles" ne precisi la natura. Infatti il gioco, a differenza del predecessore, include elementi come mezzi, armamenti e nazioni coinvolte che riflettono le peculiarità dei campi di battaglia dal 1950 al 1999. Ma andiamo con ordine e iniziamo a parlare di quelle che sono le possibilità offerte dal prodotto. Dopo una interessante carellata introduttiva di filmati in cui vengono messi in mostra svariate unità terrestri e aeree all'azione (cioè quello che potreste immaginarvi se giocaste il wargame senza pensare di essere al comando di semplici agglomerati di pixels sparsi per il campo di battaglia) si arriva direttamente all'immancabile menù principale. Qui si può notare immediatamente il considerevole numero delle scelte disponibili. Tralasciando l'opzione "Preferences", che tra l'altro permette un settaggio molto approfondito dei parametri di gioco, passiamo all'opzione "Scenario" che consente di intraprendere singole battaglie predefinite fino ad un numero di cinquantacinque missioni. "Campaign" offre la possibilità di prendere parte a una delle sei guerre messe a disposizione, ognuna delle quali composta da svariati scenari. Golan 1973, Germany 1980, Desert Storm 1991, Korea 1950, China War 1997, Okinawa 1998. Una settima possibilità è quella di prender parte a una "Long Campaign", una serie di battaglie generate dal computer contro tre avversari, la cui nazionalità viene scelta dal giocatore. Quest'ultimo potrà decidere anche la lunghezza in mesi o anni dell'intero conflitto. Un'altra opzione consiste nel "Battle Generator" che consente una veloce creazione di nuovi scenari. Il giocatore può determinare nazionalità dei contendenti, caratteristiche del campo di battaglia e tipo di missione. Bisogna comunque fare attenzione a non confondere il "Battle Generator" con il "Game Editor" che, a differenza del precedente,



Dovremo avere molta cura di quest'aeroporto, non per niente il nostro obbiettivo è difenderlo.



In questa foto possiamo vedere le due armate avversarie contendersi il possesso del ponte, l'esito della battaglia pare molto prevedibile.

TEST

OPINIONE

83

GRAFICA:

SONORO:

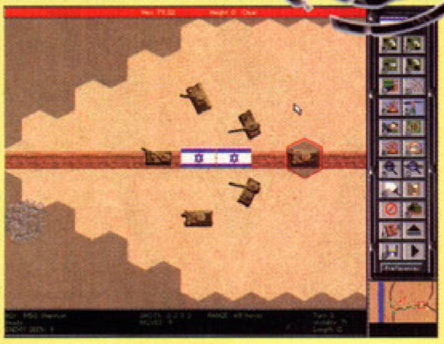
GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

In genere i wargame non sono ritenuti giochi molto immediati, almeno per quanto riguarda l'immediatezzza. E infatti questo Steel Panter 2 non rappresenta un'eccezione alla regola. E' necessario giocare un po' di tempo prima di poter assimilare tutte le caratteristiche del prodotto, ma una volta venuti a conoscenza di tutte le possibilità offerte il divertimento è comunque assicurato. Nonostante sia un pacifista convinto, della serie: fate l'amore non fate la guerra (del resto chi non preferirebbe la prima alternativa alla seconda?), non posso nascondere una certa attrazione per i giochi strategici come questo. Vincere una singola battaglia si è dimostrato molto appagante, non vi dico poi cosa sia stato l'uscire vittoriosi da una campagna (anche perché il gioco, in generale, è tutt'altro che semplice). Per quanto riguarda il controllo via mouse e tutto ciò da esso derivato, come "interfacciamento" e sistema di comando, non si può dire che il tutto sia intuitivo, ma non dimentichiamoci che stiamo parlando di un wargame che, dal punto di vista del concept, ha poco a che vedere con titoli come Red Alert e Command & Conquer (motivo per il quale non ritengo opportuno fare paragoni). La realizzazione tecnica è di tutto rispetto: la grafica molto dettagliata ed efficiente consente una buona e varia rappresentazione dei mezzi e dei campi di battaglia (anche se le animazioni potevano essere un po' più dettagliate); il sonoro è costituito da tracce audio di grande qualità che consentono una buona immedesimazione nell'ambiente militare (sebbene, a causa del loro ristretto numero, alla lunga risultino monotone) e da effetti sonori molto, ma molto realistici. Insomma siamo di fronte a un prodotto di buona fattura che gli appassionati del genere non dovrebbero farsi scappare. Non aspettatevi comunque grosse novità a parte l'editor di scenari che si è dimostrato tra i migliori mai visti.



Questa è la schermata dell'enciclopedia; fornitissima di informazioni.



Le nostre armate israeliane hanno appena raggiunto un obbiettivo, le bandierine lo dimostrano.

permette di "customizzare" veramente di tutto e di più (conformazione del terreno di gioco, caratteristiche dei contendenti, numero e disposizione delle truppe, epoca di ambientazione, ecc...). Giunge l'ora di entrare nel vivo dell'azione, vediamo quindi quello che si può fare una volta che si è effettivamente al comando della propria armata. Premettendo che il tempo di gioco è caratterizzato dalla classica suddivisione in turni e che il campo di battaglia è costituito dai consueti esagoni, occorre far notare la numerosissima presenza di icone di comando, le quali consentono una considerevole quantità di operazioni. Cosa si può fare? Beh, lo spazio a disposizione è veramente poco, quindi mi limiterò a descrivervi le principali operazioni effettuabili. A parte i vari controlli sugli spostamenti delle varie unità a vostra disposizione, vale la pena citare le diverse modalità di attacco: il fuoco diretto, quello indiretto e l'opportunity fire. Il primo consiste nella scarica di munizioni verso l'obbiettivo subito dopo il vostro ordine; il secondo costituisce il fuoco ritardato da parte di artiglieria pesante o bombardamento aereo; il terzo rappresenta il fuoco di risposta agli attacchi subiti durante il turno dell'avversario. Tutto quello che potranno fare le vostre unità sarà comunque condizionato da diversi fattori come livello di esperienza, morale, munizioni, abilità dei singoli leader, conformazione del terreno, ecc... I mezzi corazzati terrestri, quelli aerei, i vari tipi di soldati specialisti o non e tutti gli armamenti disponibili per ognuna delle quaranta nazioni sono così tanti che nemmeno tutte le pagine di questa rivista basterebbero per descriverli tutti (non per niente nel programma è inclusa una vera e propria enciclopedia della guerra contemporanea). E' degna di nota la possibilità di giocare via E-mail per appassionanti sfide in modalità multiplayer. Non c'è che dire... Steel Panthers 2 sembra un prodotto veramente molto completo, non mi resta che rimandarvi al box dell'opinione. Good war!

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX
VIDEO	SVGA VESA comp.
AUDIO	Tutte
CONTROLLI	Mouse e tastiera
NOTE	Raccomandiamo almeno un CD ROM 4x
SOFTWARE HOUSE	MINDSCAPE

HELP

*Ricordatevi di effettuare bombardamenti e attacchi indiretti il prima possibile, ciò faciliterà lo svolgimento della battaglia contro gli avversari già indeboliti.
* Attaccare frontalmente l'avversario è meno efficace che ai lati o alle spalle.
*Non abbiate paura di sprecare i fumogeni, sono sempre un'ottima fonte di distrazione per i nemici.
*Se avete tra le vostre fila degli elicotteri è meglio attaccare nello stesso turno come di seguito: avvicinatevi all'obbiettivo a bassa quota, fate fuoco quindi scappate (in poche parole, abbiatene cura).



Un esempio di attacco indiretto con l'assalto dell'artiglieria.

ALTERNATIVA

Cyberstorm (Sierra): con questo titolo la Sierra si è riconfermata una software house D.O.C pubblicando un war game di grande qualità ambientato nel mondo di EarthSiege, mech a go-go...

Steel Panther (SSI): gioco a cui fa seguito il prodotto recensito in queste pagine: niente di eccezionale sebbene rimanga su livelli qualitativi sopra la media.

Battle Isle (Bluebyte): war game della Blue Byte uscito qualche anno fa. Siamo arrivati al terzo episodio della serie (di imminente uscita), questo a dimostrazione del fatto che un successo non muore mai...

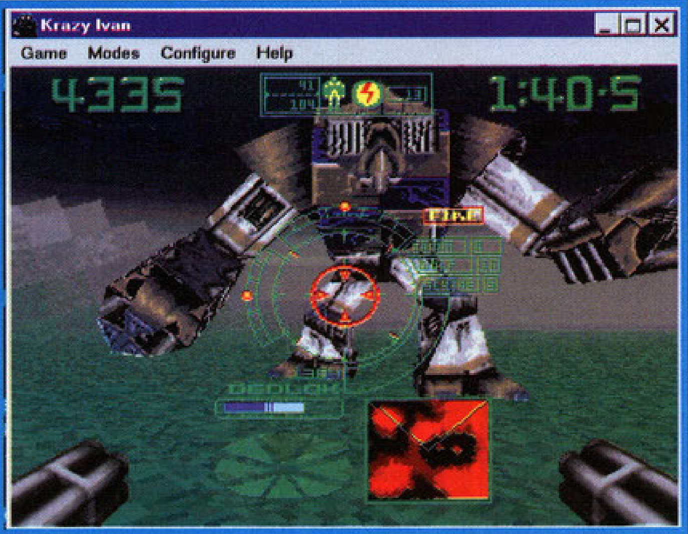
KRAZY IVAN

Eccovi un titolo in completa sintonia con la redazione. Sì, okkey, Ivan centra poco, anzi niente, ma Krazy identifica alla perfezione l'habitat naturale dove ci ritroviamo a vivere, a scrivere, a giocare, ma soprattutto a prendere le critiche costruttive e le mazzate distruttive del caporedattore...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

È buio, nella mia piccola stanzetta fa un freddo cane e sento i brividi percorrermi tutta la spina dorsale. E' notte fonda, sono da poco passate le tre, ma io non ho un filo di sonno: mi sono alzato tardi questa mattina. Dalla finestra ancora alzata intravedo il bagliore argenteo della luna; sento qualche macchina passare a velocità sostenuta, mentre lo scroscio incessante della pioggia continua a tamburellare sull'asfalto. Desolazione: ecco quello che sento in questo momento. No, non va bene, mi sembra quasi di essere un cadavere. Sulla scrivania giace l'ultimo CD della Psygnosis: è giunto il tempo di provarlo, chissà che un po' di casino non animi quel tanto che basta questa tetra nottata dai toni tanto romantici quanto lovecraftiani. Vado con l'installazione completa, del resto il gioco va recensito e quindi testato a fondo: in un attimo ho finito ed ecco la presentazione. Sullo sfondo, in lontananza, compare un furgone blindato enorme che si avvicina lento.

E' in bianco e nero, si capisce poco, ma col suo lento avvicinarsi prendono vita i colori e quando ormai è in primo piano inizia pure la musica. Spettacolo! Avete presente la colonna sonora della trasmissione Bikini Beach Party, quella dove sfilano tutte quelle gnocche ... ehm ... ragazze in costumi da bagno molto attillati?!?
Attacco lo stereo, mi metto le cuffie, alzo il volume; accendo la luce, chiudo la finestra, mi bevo un caffè caldo ed eccomi pronto per un'altra notte in piena regola: bastava poco, no?!? La presentazione prosegue, ma non spiega esattamente il concept del gioco: ecco perché ci sono qua io. In KI verrete proiettati in un futuro a noi molto vicino, avanti solo di qualche decina d'anni rispetto ai tempi attuali, giusto quelli necessari all'implementazione di potenti mech d'assalto funzionanti come Gordian (avete presente quel cartone animato con quei tre robot che si incastravano l'uno all'interno dell'altro stile matrioska, dove dentro il più piccolo c'era un uomo che lo pilotava mediante i movimenti del proprio corpo?), usati esclusivamente per imprese militari. Voi rivestirete i panni di Ivan (toh, guarda un po'), un comandante dell'esercito russo completamente pazzo, ma soprattutto mantenuto sotto controllo attraverso potenti sedativi ed eccitato (per la battaglia, cosa avete capito?!?) mediante farmaci stimolanti o endorfine: un bel giorno, proprio durante uno spostamento militare (su quel mezzo immenso già citato nella presentazione), i vostri guardiani si dimenticano di stordirvi al punto giusto, così vi risvegliate dal torpore non solo infuriato, ma pazzo più del solito. Senza nemmeno farlo apposta iniziate a fare casino: prendete possesso di un mech (che tra le altre cose è anche il più potente dell'esercito sovietico) e fuggite nei cieli aperti della Siberia, per scoprire poi, una volta atterrati, che la vostra amata terra è stata invasa da una enorme mandria di creature aliene.
Ovviamente il nemico ha l'unico scopo di impadronirsi del mondo intero, ma non sa che voi non



Questo robottone si chiama Deadlock: è abbastanza intelligente, ma come stratega è un cane. Infatti usa i piedi...



Questo bambino ormai è andato: il suo corpo sta già esplodendo e sul mio radar non viene più nemmeno segnalato.

SPECS

RAM MINIMA	8 Mb (16)
CPU	486 DX2 66 Mhz (Pentium)
VIDEO	SVGA 1 Mb
AUDIO	Quelle compatibili con Windows
CONTROLLI	Mouse
NOTE	Meglio un lettore CD veloce
SOFTWARE HOUSE	PSYGNOSIS

ALTERNATIVA

Shattered Steel (Interplay): Non è molto arcade, ma si orienta più alla simulazione d'assalto. Siete alla guida di un mech e dovete far fuori tutti gli alieni. Decente e alquanto accettabile sotto molti aspetti.

Mercenaries (Activision): E' simile a Shattered Steel, ma più evoluto, più curato, più arcade e più simulatore allo stesso tempo. Somiglia ben poco a KI, ma questa dote non è assolutamente una pecca, anzi!



Il Dwarf. Sì, è grosso e pure potente, per giunta salta, ma non ha un filo di corazza. Quattro supposte ben piazzate e via!



Anche le pantegane volanti mi tocca far fuori! Comunque in questo momento siamo su una montagna: notate il cielo.



Questo altro non è se non il briefing della missione, per mostrarci dove sono gli obbiettivi da colpire.

HELP

Shattered Steel (Interplay): Non è molto arcade, ma si orienta più alla simulazione d'assalto. Siete alla guida di un mech e dovete far fuori tutti gli alieni. Decente e alquanto accettabile sotto molti aspetti.

Mercenaries (Activision): E' simile a Shattered Steel, ma più evoluto, più curato, più arcade e più simulatore allo stesso tempo. Somiglia ben poco a KI, ma questa dote non è assolutamente una pecca, anzi!

siete d'accordo: dovrete fare di tutto per sterminare gli alieni. In sostanza dovrete pilotare il vostro drone d'assalto in vallate e lande sconfinate, massacrando tutti i robot o le creature che si metteranno sul vostro cammino: l'obbiettivo principale infatti è quello di raggiungere le cinque basi avversarie per distruggerle, abbattendo lo scudo che le protegge.
Per farlo dovrete superare un fraccaio di missioni, all'interno delle quali troverete dei cattivoni sempre più letali da dover far fuori con l'aiuto di tutto il vostro armamentario: a disposizione avrete un buon numero di armi, in più ad ogni missione terminata vi verrà data la possibilità di upgradare il vostro mech con nuove apparecchiature per renderlo più veloce, più forte, più potente insomma. Inoltre ogni volta che distruggerete un nemico vi verranno regalati dei bonus (ma ci sono anche dei malus, occhio!) che potranno darvi nuove armi, ricaricare quelle a disposizione o regalarvi qualche effetto speciale tipo l'indistruttibilità.



L'ambiente si è riscaldato parecchio: le sto prendendo di bestia!

Dovrete pure recuperare tutti i prigionieri rilasciati dal nemico una volta distrutto, poiché vi daranno un frego di punti: più ne raccogliete più potrete spendere nel negozio di fine livello.
Dimentico qualche cosa? Beh, di avversari ce ne sono tanti, di ogni tipo, statura, peso, dimensioni o intelligenza e anche i livelli non sono pochi, ma non è tutto oro quello che luccica. Perché? Leggetevi l'opinione e gli altri box...

OPINIONE

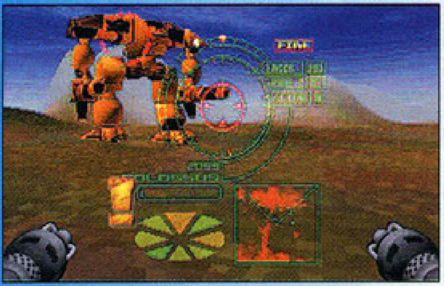
71

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

No, mi dispiace, ma KI non convince. Niente a che vedere con la versione (piuttosto vecchiotta) per il Playstation (leggetevi il box apposito, capirete meglio): questa sbobba può piacere a primo acchito, ma ci è voluto davvero poco tempo (pochi minuti per l'esattezza) per farmi capire quanto questa conversione sia mal riuscita. Innanzi tutto la grafica: bella, talvolta davvero notevole, ma non è colorata come quella già vista altrove, non è "realistica", gli sprite sembrano appiccicati, le texture sono povere, quasi come se fossero state realizzate in fretta, tutte uguali, tutte scialbe. Le montagne o le colline vorrebbero fare paura al Voxel della Novalogic, ma anche Comanche Maximum Overkill (il primo, non la versione 2.0) è assai più bello, e mica di poco. L'intelligenza dei nemici non è per nulla ben calibrata: si passa dai robottoni alti 18 mila metri che si possono stroncare appiccicando una cicca sulla tomaia delle loro scarpe di ferro a quelli grandi poco più del nostro mech che non si riescono a buttare giù nemmeno se gli si apre una torta nucleare sull'abitacolo. La musica: ma dove cacchio hanno messo la musica?!? No, perché se quelle tracce audio sono "audio", allora c'è da stare freschi. Vabbé, c'è un bell'effetto di fading, ci sono un sacco di nemici, delle ottime sequenze animate e talvolta riesce pure a essere coinvolgente, ma non è bello come l'originale, e soprattutto esiste di meglio. Insomma, dovete proprio adorare il genere...

ZOOM IN

Mi sono convertito...





KI è stato convertito per PC solamente ora, mentre esiste per Playstation già da un bel po': probabilmente saranno in molti quelli che lo avranno potuto giocare su questa piattaforma e vedendone gli screenshot su queste pagine si staranno chiedendo come cavolo lo hanno trasposto. Innanzitutto va sottolineato il fatto che le due versioni sono alquanto differenti: quella Windows 95 è quella utilizzata per questa recensione, da dove sono state ricavate le foto sparse per queste due pagine, mentre quella per PSX la potete ammirare nelle piccole foto di questo boxettino. Le differenze? Beh, c'è da dire che KI vantava del sonoro molto pompato, con musiche ricche di ritmo frenetico, una grafica migliore molto più fluida e ultra definita tanto da non far vedere i pixel, un IA calibrata meglio, delle animazioni più belle, colori sparsi ovunque e soprattutto una giocabilità molto maggiore di quella vista in questa versione. Insomma, è proprio il caso di dire che 'sto gioco si è convertito da solo, perché i programmatori non c'erano quando è avvenuto il fattaccio...



A cura di Davide "Maska" Mascaretti

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium
VIDEO	SVGA
AUDIO	Sound Blaster
CONTROLLI	tastiera, mouse, joystick
NOTE	raccomandiamo un P200 per una decente giocabilità in SVGA!
SOFTWARE HOUSE	MINDSCAPE

Gioco provato con computer athena

Devo dire che mi trovo in una situazione alquanto imbarazzante. Lo chiamerei conflitto di idee, nato dopo aver giocato questo nuovo titolo della Mindscape. Non vi è mai capitato di trovarvi di fronte a casi in cui una stessa situazione possa suscitare due opinioni che, nonostante una sia l'antitesi dell'altra, risultano attendibili e non prive di fondamento? Quando, per esempio, vien da dire che è così ma allo stesso tempo anche cosà? E' bello, ma anche brutto? Facile però difficile? Dove una valutazione può essere solo condizionata dalla soggettività delle persone? Voi starete sicuramente dicendo che ho scoperto l'acqua calda e tutto ciò vi sembrerà un po' insensato; infatti, per meglio chiarire quello che mi sta frullando nel cervello, vi racconterò una breve quanto significativa storiella. Un giorno due soci in affari, venditori di scarpe (?), consci dell'attuale crisi delle vendite, decisero di partire per un'isola del Pacifico allo scopo di avviare lì una nuova attività nel campo delle calzature. Preso l'aereo, i due venditori decisero di visitare l'isola prima di investire denaro nell'apertura del nuovo negozio. Uno s'incaricò di osservare la parte settentrionale del territorio, l'altro la parte meridionale. Giunto il momento di tornare a casa, i due soci non riuscirono però a prendere lo stesso aereo. Il primo che tornò a casa soddisfò la curiosità della moglie, la quale chiese com'era andata, dicendo:"E' stata una grandissima delusione, non possiamo farci niente, pensa che in quell'isola girano tutti a piedi scalzi!". Successivamente tornò a casa il secondo venditore che, pieno di entusiasmo disse alla propria consorte: "Fantastico, grandioso! Faremo un sacco di soldi! Non crederai mai a quello che ti dirò: nessuno, dico nessuno gira con ai piedi un paio di scarpe!".

Ecco quello che volevo dirvi! Dipende tutto dai punti di vista! Cosa centra questo con Necrodome? Presto detto. Di questo gioco penso che se ne possano avere due opinioni diverse. La prima è che il titolo propone il classico e strausato concetto di gioco arcade con visuale in soggettiva col vano tentativo di aggiungere accorgimenti strutturali particolari (invece di muoversi a piedi si è a bordo di un mezzo a quattro ruote; al posto dei soliti dedali di corridoi e stanze, le varie aree di gioco consistono in diverse arene). La seconda, contrariamente alla precedente versione, si focalizzerebbe sul fatto che fortunatamente sono state implementate delle novità al classico concetto di gioco arcade con

Stati Uniti, anno 2??? (fate voi...). Disastrosi conflitti nucleari hanno ormai lasciato il loro segno indelebile. Non solo sotto l'aspetto ecologico, ma anche dal punto di vista sociale si segnalano evidenti cambiamenti: le civiltà post-apocalittiche stanno ormai dimenticando i più importanti concetti di etica e di serena convivenza. L'unica fonte di divertimento è la violenza e ciò é dimostrato dal grande successo che riscuote un nuovo sport che definire barbaro è fin troppo banale. Sangue, benzina e pallottole, questi gli elementi principali del Necrodome...


Il posto in cui ci troviamo è a dir poco angusto, meglio uscirne al più presto...


Occhio a non buttare all'aria chili di munizioni come nella foto.


Ecco la dimostrazione che le arene del futuro non sono tutte come il Colosseo!



Queste colline sono alquanto... ambigue...



Come si può dire che il vostro mezzo non sia una macchina di morte?



Acc...!!! Ma si può sapere perché la gente non usa le strisce pedonali!?!

ALTERNATIVA

DUKE NUKEM 3D (3D Realms): L'esemplificazione della parola "soggettiva". Assieme a Quake il meglio in questo genere

QUAKE (iD Software): Come sopra solo che supera il prodotto della 3D Realms per ciò che concerne i deathmach

visuale in soggettiva. (infatti, invece di muoversi a piedi si è a bordo di un mezzo a quattro ruote; al posto dei soliti dedali di corridoi e stanze, le varie aree di gioco consistono in diverse arene). Come giudicare quindi questo prodotto? Beh... per questo vi rimando al box dell'opinione. Ora giunge l'ora di descrivere il gioco in tutte le sue caratteristiche (penso infatti che a questo punto abbia fin troppo compromesso la mia attendibiltà di recensore, il quale solitamente dovrebbe guidare il lettore con sicurezza e certezza nei propri acquisti... del resto i soldi non piovono dal cielo). Necrodome in sostanza è un gioco che si avvicina molto al principio degli spettacoli dell'antico Impero Romano: quelli delle arene, dove uomini e bestie combattevano sotto l'attenzione degli spettatori. La sostanziale differenza sta nelle presenza di potenti carri armati, torrette laser e guerrieri armati di bazooka al posto di leoni, gladiatori e cristiani. Il gioco consta della partecipazione di uno o più concorrenti, ognuno dei quali a bordo di potenti e ultracorazzati fuoristrada pesantemente armati (chiamati Raiders). Lo scopo è quello di recuperare una particolare bandiera nascosta e riportarla nel punto in cui ha avuto inizio il gioco. Prima di poter raggiungere l'ambito "testimone" sarà comunque necessario compiere particolari azioni come, ad esempio, disattivare l'entrata di un portone attraverso la distruzione di specifici generatori. Tra i vari ostacoli che vi si pareranno davanti troverete una serie di spietati gladiatori armati di tutto punto e temibili mezzi cingolati di sorprendente potenza distruttiva. I partecipanti non saranno comunque abbandonati a se stessi. I veicoli pilotati sono infatti muniti di torrette laser e mitragliatori pesanti. Inoltre, all'interno dell'arena, ci saranno non pochi regalini, tutti da raccogliere (come quando si va a funghi...). Si potranno dotare i propri mezzi di armi e accessori di svariata utilità e potenza come missili, bombe al napalm (anche nucleari), mine, scudi energetici, kit di riparazione e bombole di fumo accecante. Le varie arene che avrete modo di vedere sono abbastanza numerose (una per ogni stato degli USA) e ognuna possiede le proprie caratteristiche ambientali (si va dal deserto al background glaciale). Questo è tutto... bene miei cari piloti, accendete i motori! Il macello ha inizio!



Risulterà sempre utile uscire a piedi dal vostro mezzo per raggiungere luoghi troppo stretti. Non sarete comunque a mani nude.

OPINIONE

75

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

E' arrivato il momento di tirare le somme. Il gioco concettulmante non delude, ma se esaminamo la realizzazione tecnica ci si accorge immediatamente della superficiale attenzione che è stata data ai vari aspetti del prodotto. Primo fra tutti il motore 3D. In alta risoluzione Necrodome è a dir poco ingiocabile (anche su un P133) e, sebbene le opzioni consentano di personalizzare il dettaglio grafico, non c'è stato verso di far girare il gioco in maniera decente se non in 320*200. Le arene sono comunque molto diverse tra loro proponendo ambienti abbastanza differenziati. Sotto l'aspetto del sonoro non abbiamo niente di sorprendente, anzi a lungo andare gli effetti vi infastidiranno. Se l'aspetto tecnico non riesce a raggiungere i livelli sperati, quello strutturale lascia anch'esso l'amaro in bocca. Insomma le idee sono buone, ma purtroppo non bastano a conferire al gioco quella profondità necessaria essere divertente. Ciò è probabilmente dovuto alla mancanza di quell'elemento strategico-amministrativo che avrebbe potuto rendere il titolo un po' più longevo di quello che è effettivamente. Mancando i soldi, mancano anche i "weapon shop" e conseguente personalizzazione del proprio veicolo. Ci si limita a scegliere l'arena da affrontare, partecipare alla competizione raccogliendo armi e accessori vari, uscirne vivi per poi passare all'arena successiva. Non fraintendetemi, non sto bocciando completamente Necrodome, infondo ci si può divertire ugualmente (in low res, ovviamente). D'altro canto se non fossero venuti a mancare gli elementi sopraccitati il titolo della Mindscape avrebbe probabilmente preso un voto un filo più dignitoso.

ZOOM IN

Blast'em all!

Chi sarà mai a volerci vedere morti? Ecco un rapido elenco degli avversari che incontrerete:

UMANI:

Traker: uomini armati di shotgun e lanciagranate, fastidiosi...

Ranger: guerrieri dotati di armatura e hover-pack, sparano missili a volontà.

Sentinel: gladiatori pesantemente armati dotati di esoscheletri corazzati.

VEICOLI:

Stalker: veloci mezzi leggeri che attaccano con speroni ultraresistenti, occhio ai frontali!

Hunter: mezzi molto simili a quelli dei concorrenti, ovviamente meno resistenti.

Marauder: il classico cingolato armato di pesanti cannoni.

Destroyer: questi sono i più lenti, ma letali. Lanciano missili veramente distruttivi.

Mine Layer: dei veri e propri rompiscatole, spargono mine per tutta l'area di gioco.

APC: non è armato, non è corazzato, ma quando apre i portelloni vi troverete assaliti da un bel gruppo di Traker.

TEST

DEADLOCK
PLANETARY CONQUEST

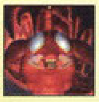
Girando per le strade di Milano e provincia si ha modo di poter osservare la più svariata flora e fauna umana di tutti i tempi. Ma voi non avete nemmeno idea degli alieni che state per incontrare nell'ultimo prodotto dell'Accolade...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Talvolta le avventure cominciano nel modo più impensato: giusto ieri notte stavo facendo un giretto nei meandri della galassia per rilassarmi un po', quando mi ritrovo davanti Gallius IV; visto che non ci mettevo piedi da quasi 2 secoli decisi di farci un salto. Sembrava tutto sotto controllo; durante la fase di approccio non notai nulla di particolare: solamente quando entrai nella sua gravità osservai che sulla superficie del pianeta c'era qualcosa di anormale. Non appena le nuvole si diradarono, potei scorgere una quantità enorme di esplosioni nucleari espandersi a vista d'occhio su tutte le terre del globo: c'era una guerra in corso. Certo non potevo mica stare lì rischiando la vita, quindi girai la mia navetta per uscire dall'atmosfera. Quando però il pianeta era ormai già alle mie spalle, vidi un cargo Tolnan fermo nello spazio; curioso di sapere perché su Gallius IV c'era tutto quel casino decisi di chiederlo a Oolan, la mia vecchia amica onnisciente. In un battere d'ala venni a sapere che le sei razze aliene sparse su quell'asteroide avevano firmato un trattato col quale si impegnavano a colonizzare Gallius IV su tutta la sua superficie: il popolo che lo avrebbe fatto meglio e più in fretta ne avrebbe preso possesso; le altre razze sarebbero dovute sloggiare. Evidentemente però qualcosa dovette andare parecchio storto, visto che i razzi nucleari solcavano l'aria con una densità paurosa. Fu proprio allora che mi venne l'idea: perché non entrare a far parte dei giochi? Del resto Gallius IV è un pianeta molto ricco di materie prime e la tecnologia di noi umani non è certo inferiore a quella degli altri sei popoli. Insomma, chiamai il centro interplanetario terrestre e mi feci mandare in men che non si dica uno stock di 400 coloni pronti a tutto pur di insediarsi su quel gioiello. Nel frattempo convinsi i miei avversari a fermare le ostilità per darci la possibilità di un sicuro atterraggio (a loro faceva comodo avere

Tutti insieme, bellicosamente...

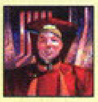
ZOOM IN



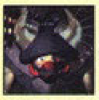
Chch-T: Sì, assomigliano a dei grossi scorpioni, eppure non sono tanto cattivi, anzi. Dal punto di vista militare sono alquanto deboli, ma si moltiplicano in fretta e per questo il loro esercito è sempre molto numeroso.



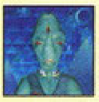
Cyth: Queste qua sono proprio delle bestie rare, ma soprattutto malvagie nonché velenose. Militarmente parlando non sono eccelsi, ma i loro scout sono degli ottimi ladri, sabotatori e spie. Se la cavano davvero bene nel fare danni.



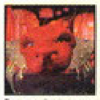
Umani: Provate un po' ad indovinare a chi assomigliano questi qua. Beh, a differenza degli altri popoli, gli uomini sono quelli che vantano le tasse più alte. Buoni combattenti, ottime le tecnologie, ma lenti nella crescita.



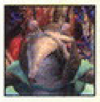
Maug: Il loro aspetto non è certo dei più affidabili. Assomigliano a dei pirati, ma sono più pericolosi. Possiedono una tecnologia avanzatissima, per di più sono degli ottimi guerrieri. Sanno rubare meglio dei cleptomani.



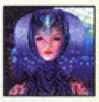
Re'Lu: Sono i più deboli del gioco, ma hanno altre caratteristiche dalla loro parte. Da sottolineare tra queste la telepatia, grazie alla quale potrete spiare i nemici senza bisogno di spie. Una via di mezzo tra tutti, insomma.



Tarth: Sono i più forti. La loro è l'armata più potente di tutta quanta la galassia e se vogliono fare del male, state sicuri che colpiranno nel segno. Guardatevene bene se li avete vicino. Unico difetto: le loro spie sono inutili.



Uva Mosk: Sono i buoni, se così si può dire. Hanno una buona tecnologia, crescono abbastanza in fretta, militarmente non sono eccelsi: in pratica sono deboli anche se hanno delle discrete difese. Meglio averli contro che comandarli.



Tolnan: Non li vedrete mai durante l'avventura, eccezion fatta per Oolan, la vostra affidabile consigliera. Non hanno una casa, vagano nello spazio alla ricerca dei loro simili: talvolta si fermano ad aiutare chi è in difficoltà.



Skirineen: Avete presente il mercato nero? Beh, loro ne detengono il dominio. Non sono comandabili da noi, possiamo solo interargirci se abbiamo bisogno di qualcosa. Talvolta i prezzi sono buoni, ma occhio al morale...



Costruendo tutta quella roba ho finito i crediti. Spero gli altri popoli non vogliano approfittarsi di me proprio ora...



Ho edificato la base dentro un enorme cratere vulcanico. Voglio proprio vedere come faranno a stroncarmi adesso!



Costruire un porto su un lago, come ora, è parecchio controproducente. Peccato non ci siano le stazioni balneari...

ALTERNATIVA

Sim City 2000 (Maxis): Non ci sono delle fasi di combattimento o guerriglia, ma per il resto la simulazione è decisamente più accurata. Ci siamo quasi.

Caesar 2 (Sierra): In pratica è esattamente uguale a Deadlock, ma ambientato nell'antica Roma imperiale. E' soprattutto un po' più semplice e intuitivo.

HELP

- La prima cosa da fare, indipendentemente dalla razza scelta, è di sfruttare le risorse del terreno costruendo fattorie, centrali elettriche, miniere, estrattori o affinità varie.
- Non appena potete, cercate di sviluppare le tecnologie più elementari, come la fusione nucleare o i microchip evoluti. Se non li possedete, non potrete accedere agli edifici più importanti.
- Quando i crediti lo permetteranno, costruite delle difese perimetrali come torrette laser o basi missilistiche. Piazzatale verso i territori confinanti col nemico.
- Cercate di addestrare il prima possibile degli scout e delle spie, in modo da espandere il territorio, ma anche poter vedere direttamente il progredire degli avversari, magari rubandogli le tecnologie che vi mancano.

SPECS

Gioco provato con computer athena

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	SVGA 1 MB RAM
AUDIO	Compatibili con Windows
CONTROLLI	Mouse
NOTE	Consigliato Pentium + 16 Mb RAM
SOFTWARE HOUSE	ACCOLADE

OPINIONE

80

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

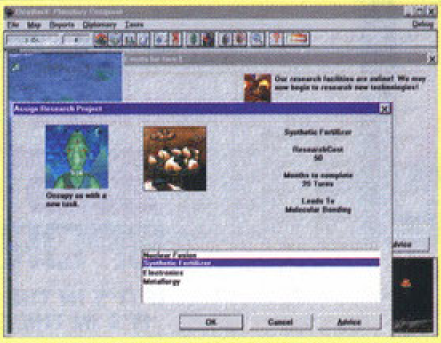
Dead Lock sa essere appassionante, carino, enorme, ma anche noioso, stancante, vuoto. Mi spiego. La grafica: sì, è bella, ma in fin dei conti le animazioni sono quelle, con le stesse frasi o espressioni facciali. Manco gli edifici si diversificano troppo, visto che solo le costruzioni speciali variano. Prima di entrare nel vivo dell'azione dovrete lavorare per ore, anche solo per raggiungere la tecnologia necessaria per sviluppare dei missili che sappiano esplodere sul serio. Il piano di sviluppo della colonia è troppo piccolo: non potrete mai scostarvi dalla zolla assegnatavi a meno che non riusciate a costruirvi in fretta uno scout o un esploratore; ma per farlo è necessario possedere una determinata tecnologia; quindi il ciclo si ripete. L'interazione non è alta: sono più gli indicatori statici che le vere parti cliccabili. L'intuitività poi non è il massimo. Ho dovuto farmi un bel tour de force tra i tutorial per capire come giocare, mentre fremevo di piazzare in fretta i primi edifici. Ma nel complesso risulta un buon prodotto, ricco di tante opzioni, statistiche, regole, col quale è possibile fare molto. La possibilità di avere sette popoli da poter comandare è fantastica e le diversità presenti tra questi gli danno molte ore di svago. Le musiche sono coinvolgenti, le stesse voci fittizie degli alieni sono proprio "reali", l'atmosfera è tanta. Però mi sento di consigliarlo agli appassionati del genere (che non rimarranno delusi), mentre gli altri farebbero meglio a dare un'occhiata alle alternative.

un nuovo popolo col quale allearsi per debellarlo non appena avesse abbassato la guardia): ora sono qua, con l'unico scopo di gestire la mia colonia per renderla la più forte di tutte, così da accaparrare un nuovo pianeta pronto per essere sfruttato in ogni sua parte. Beh, come avrete già capito, DL è via di mezzo tra Sim City e Warcraft, ovvero uno strategy game alquanto evoluto, che vorrebbe imporsi sul mercato come l'ultimo ritrovato per questo genere di prodotti. Le innovazioni in fondo non sono poche. Avrete infatti a disposizione ben 7 razze tutte quante comandabili, ognuna delle quali con le proprie fattezze e caratteristiche, in più potrete interagire con altri due popoli per avere informazioni o comprare materie prime o risorse varie. Attraverso una di queste razze, dovrete colonizzare tutto il pianeta imponendovi sulle altre, con fasi di insediamento della colonia e fasi di guerriglia o difesa. L'obbiettivo principale è quello di costruire da un minimo di 2 a un massimo di 10 città, ma non sempre ci sarà territorio sufficiente per fondare un nuovo avamposto e quindi l'unica via sarà la conquista di una città rivale. C'è da dire infatti che non giocherete mai da soli, bensì potrete cimentarvi addirittura contro tutte le altre sei razze contemporaneamente, cercando di sopravvivere. Avrete a disposizione ampie manovre, dagli accordi diplomatici allo scambio di tecnologie avanzate o allo spionaggio industriale, passando magari per il sabotaggio. Come in Warcraft dovrete mantenere attiva la popolazione, fornendogli cibo, materie edili ed energia; come in Sim City dovrete tenere alto il morale dei vostri coloni, stabilizzando le tasse, dandogli dei divertimenti o del tempo libero, ma anche attaccando un popolo rivale se questo li può far contenti. Il tutto gestito da una interfaccia classica, ovvero i menu di Windows 95 colmi di bottoni: non lasciate mai il mouse da solo!





Ed eccoci in piena costruzione: implementare la colonia tra sassi ed erbacce è parecchio incasinato.



Investi di qua e investi pure di là, ecco che ora sono pronto per sviluppare nuove tecnologie. Con cosa comincio?



Questi sono solo alcuni degli edifici presenti in tutto il gioco. E ogni popolo ha i suoi palazzi speciali.

FIFA 97

A cura di Stefano "AFC" Gradi



Il povero Ciccio Dell'Anno pronto alla rimessa laterale (che fine avrà mai fatto quello vero?).



Il portiere con la faccia da ebete è contento, ha appena vinto la partita.

Premetto innanzitutto che la nazionale non mi interessa più, in nessun modo. Vince? Perde? E a me? Fino a che il pelatucolo romagnolo (ma tu guarda come mi deve rovinare una così bella regione) rimarrà inchiodato alla panchina a guadagnare miliardi e a non ottenere risultati accettabili, per me la squadra di bandiera non esisterà più! Anzi, spero che perda un buon numero di partite, in alto forse potrebbero finalmente trovare gli attributi per esonerarlo.
Il mio buon umore (sempre in ambito calcistico, non sono così stupido da pensare che il calcio sia l'unica ragione di vita; a parer mio è sempre meglio uscire con una bella ragazza piuttosto che guardare una partita) è dato dal primato solitario in classifica della mia squadra del cuore: l'Inter. Eh sì, in questo momento la mia squadra del cuore è prima, il Vicenza secondo e il Milan è giù, sempre più giù. Mi sembra strano veder navigare l'Internazionale nei quartieri alti della classifica, soprattutto non mi capacito di come possa riuscirci. Il gioco non esiste, le prestazioni sono assolutamente scadenti, gli attaccanti non segnano; però la difesa non prende gol, le vittorie sono continue e la squadra è ancora in corsa su tre fronti. Probabilmente sono le individualità che fanno la differenza, pensate solo quando il buon Mister Roy riuscirà ad armonizzare la manovra: che squadrone sarà?
Bene, dopo qualche riga di discorsi da bar dello sport, diamo un'occhiata al gioco che la EA ci ha fatto pervenire direttamente dalla casa dei programmatori: Fifa 97, l'attesissima nuova versione della miglior simulazione calcistica disponibile fino a oggi sui nostri PC. Il nuovo gioco si presenta esattamente un anno dopo con una nuova veste grafica e un'evoluzione del metodo di controllo, il resto è rimasto sostanzialmente invariato. L'introduzione è realizzata nel classico stile della EA Sports (che ricordo essere la divisione sportiva dell'Electronic Arts), spettacolare e d'effetto come sempre; un buon mix tra scene digitalizzate e animate. Il menù iniziale prevede le solite scelte, ovverosia partita amichevole, campionato, coppa, allenamento e (nuova opzione per Fifa, ma già vista nell'hockey e nel basket) transfer. Quest'ultima possibilità permette di scambiare i giocatori di una squadra con quelli



Porello, gli è passata sotto le gambe...

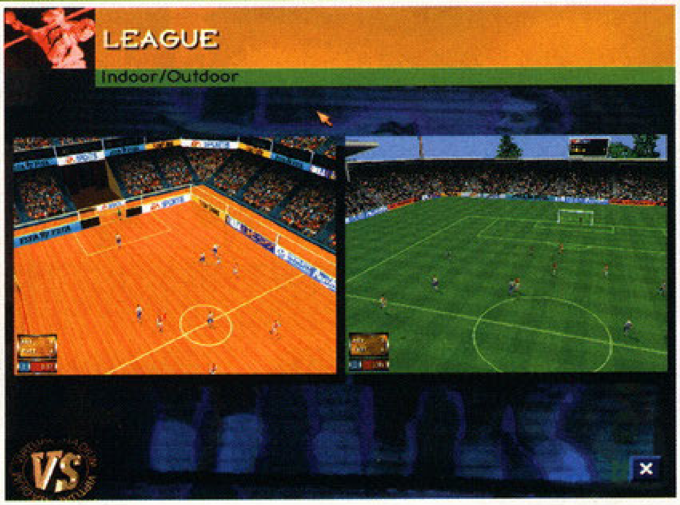


Gran tiro da fuori area di Nicolino Berti, parabola incredibile con pallone che va a finire all'incrocio dei pali; Bucci è battuto, uno a zero palla al centro.

Mi ricordo l'ultima volta che ho parlato di calcio qui sulle pagine di PC Game Parade, ero veramente demoralizzato e abbattuto (calcisticamente parlando, non pigliatemi per scemo), ora l'umore è completamente all'opposto. Perché? Andate avanti a leggere e lo saprete!



Indovinate un po' chi è l'omino che è entrato in scivolata assassina? Si, è proprio lui, il roccioso Paul Ince.



Fuori piove, fa freddo, vi potrebbe venire il raffreddore? Non c'è problema potete giocare al coperto.

ALTERNATIVA

Fifa 96 (EA Sports): Lo stesso gioco, soltanto più vecchio di un anno. Io ci gioco ancora con i miei amici, non contro il computer perché ormai vinco nove a zero...

Euro 96 (Gremlin): Evoluzione di Actua Soccer, gioco davvero ben realizzato; purtroppo non immediato e quindi non adatto a coloro i quali prediligono l'azione frenetica.

Sensible World of Soccer (Sensible Software): A distanza di anni rimane ancora un prodotto validissimo, e poi mi ricorda tanto i tempi dell'Amiga...

di un'altra, rendendo così possibile aggiornare le squadre al campionato in corso, salvo qualche eccezione riguardante i calciatori provenienti da serie inferiori e da squadre giovanili. Io sono riuscito a ricreare l'Inter di quest'anno con la sola eccezione di Salvatore Fresi, sperduto chissà dove. Le squadre riprodotte sono quelle appartenenti ai maggiori campionati europei (italiano, inglese, scozzese, francese, tedesco, spagnolo, olandese e svedese), al campionato brasiliano, al campionato statunitense e a quello malese; oltre a quasi tutte le nazionali partecipanti alle qualificazioni per i campionati mondiali.
Dopo aver apportato i cambi voluti (è possibile anche creare squadre ex-novo scegliendo tutti i giocatori disponibili all'interno dell'immenso database e dar vita a una sorta di Fantacalcio internazionale) si può scendere in campo, magari scegliendo di disputare un'amichevole. E qui ci troviamo di fronte alla prima novità: la possibilità di giocare in un normale stadio all'aperto o in un palazzetto coperto a ranghi ridotti e con la palla sempre in gioco.
Lascio da parte per un attimo il gioco indoor per concentrarmi sulla classica modalità outdoor. L'entrata in campo dei giocatori è spettacolare: la telecamera li aspetta all'uscita del tunnel che porta agli spogliatoi e ruotando li accompagna al centro del campo, pronti per il fischio d'inizio. Naturalmente c'è una gran quantità di telecamere disponibili, più o meno ravvicinate rispetto alla palla o ai giocatori, dall'alto o dal basso, isometrica o da fondo campo; alla fine però ci si riduce



A poco a poco mi sto ricostruendo l'Inter di quest'anno: ho già comprato Djorkaeff e adesso concludo per Zamorano.

Tattiche e formazioni

ZOOM IN



In questo periodo il calcio è un po' indecifrabile, ci sono poche squadre che hanno una precisa identità tattica, molte non sono ancora riuscite a capire quale sia il modulo adatto ai giocatori della rosa. Prendete l'Inter, per esempio, Hodgson non è ancora riuscito a sincronizzare i movimenti della difesa e Djorkaeff non sa ancora dove stare in mezzo al campo; nonostante tutto i nerazzurri sono in testa al campionato (al momento in cui scrivo, 6 Novembre 1996, spero tanto che lo sia anche quando voi leggerete questa recensione). Questo vuol dire che la bravura, la grinta, la decisione, la praticità e la voglia di vincere dei giocatori sono più importanti di qualsiasi schema. In questo caro giochino si può decidere che modulo adottare tra la solita varietà proposta in qualsiasi simulazione calcistica proposta sul mercato. Personalmente preferisco il 4-4-2, si hanno una buona copertura in difesa, un centrocampo decente in grado di impostare l'azione e due attaccanti che possono svariare lungo tutto il fronte d'attacco.
Altri schemi validi potrebbero essere il 4-3-3 e il 5-3-2, state alla larga dall'inconcepibile 4-2-4. Come nell'episodio precedente potete impostare l'attitudine della squadra: difesa totale, difesa, normale, palla lunga, attacco, attacco totale.
Io vi consiglio di iniziare con una tranquilla palla lunga e "pedalare" per poi cambiare nel corso della partita a seconda delle situazioni. E' poi ancora possibile selezionare la parte di campo nella quale dovranno muoversi i vari reparti della squadra, io di solito lascio inalterati attacco e difesa e aumento il raggio d'azione dei centrocampisti almeno fino alla riga di fondo campo. Mi è venuto in mente adesso, dopo aver scritto il testo di questo box, che è stato tutto inutile; in Italia ci sono 57 milioni di commissari tecnici, sicuramente ognuno di voi avrà le proprie idee e nessuna intenzione di modificarle...



Dovreste vedere che belle che sono queste bandierine quando sventolano...



Il brasiliano Silva ha appena portato in vantaggio il Monaco, purtroppo manca poco e il Villa ha poche chance di recupero.



Le statistiche di fine partita, non ho ancora capito se sono utili oppure no; in ogni caso è sempre meglio che ci siano.

a giocare con quella di default, l'unica che effettivamente consenta una buona visione del gioco in qualsiasi momento. In ogni caso, quando si deve battere un calcio piazzato, il computer sceglierà automaticamente la migliore, solitamente alle spalle del giocatore incaricato del tiro.
Rispetto al precedente episodio è stata aggiunta una nuova modalità di gioco, il totale è così salito a tre: arcade, azione e simulazione. La differenza tra queste è più marcata, il controllo di palla e i movimenti dei giocatori sono profondamente diversi a seconda dell'opzione scelta. Naturalmente il gioco risulterà più semplice e veloce in modalità arcade, i lanci saranno sempre precisi, i tiri sempre potenti e indirizzati nello specchio della porta. Scegliendo simulazione bisognerà tenere conto dei valori dei giocatori, le condizioni del campo e del tempo atmosferico. Una volta cominciato a giocare ci si rende conto che i personaggi sono completamente poligonali, le animazioni sono quindi più realistiche è più fluide, anche se tremendamente lente (giusto un esempio, da quando si schiaccia il pulsante per effettuare un tiro, a quando questo viene effettivamente eseguito, passa un tempo sufficiente ai giocatori avversari per raggiungervi e bloccarvi).
Il controllo di palla è strano, nel senso che questa non è più attaccata al piede del giocatore, però quando si decide di cambiare direzione o tirare questa viene spostata anche se non è proprio vicina (un esempio su tutti: se vi portate sulla fascia, all'altezza dell'area avversaria, e crossate al centro, il pallone parte anche se (visivamente) è lontano mezzo centimetro; fate le dovute proporzioni e capirete come questo non sia proprio reale).
Riuscire a costruire delle azioni decenti in velocità non è un'impresa facile, all'inizio io non riuscivo a fare più di due passaggi di fila a meno che non mi fermassi e passassi a qualcuno delle retrovie. Penso che questo sia dovuto al fatto che prima di riuscire a dominare Fifa 97 ci sia bisogno di tanto allenamento. Segnare sembra essere leggermente più difficile rispetto al passato, le difese sono un pochino più forti. Quello che mi lascia sempre perplesso è il portiere, certe volte sembra una saracinesca, altre fa delle cavolate incredibili e prende dei gol assurdi.
I giocatori sembrano seguire abbastanza lo sche-

SPECS

- **RAM MINIMA**: 8 MB
- **CPU**: Pentium 75Mhz
- **VIDEO**: SVGA 1 MB RAM
- **AUDIO**: Sound Blaster e compatibili
- **CONTROLLI**: Mouse, Joystick, Tastiera
- **NOTE**: Raccomandato CD-ROM 4x, Pentium 133Mhz
- **SOFTWARE HOUSE**: EA Sports

Gioco provato con computer athena

HELP

Cosa volete, che vi insegni a giocare a calcio? Ma dai, al massimo posso indicarvi quali sono le tecniche per segnare.
Il metodo migliore consiste sempre nel raggiungere uno dei vertici dell'area di rigore avversaria e tirare in diagonale; la maggior parte delle volte il portiere non riuscirà a intercettare il pallone.
Tentate sempre di segnare direttamente da calcio d'angolo, ogni tanto il "goalkeeper" ci cascherà come un'imbecille.
Volendo potete anche inventarvi dei pallonetti da centrocampo, a volte dovreste riuscire a pescare un omino libero davanti alla rete in grado di tirare al volo e segnare.
Cercate sempre di procedere con passaggi veloci e continui, le azioni solitarie non sono molto proficue, a meno di non chiamarsi Javier Zanetti...
Per tattiche et similia rivolgetevi al box apposito, io vi ricordo che l'allenamento è la migliore scuola per ogni tipo di sport, anche il giocare al computer, quindi non preoccupatevi se all'inizio ne prenderete cinque per volta.



L'entrata in campo dei giocatori svedesi è stata accolta con un'autentica ovazione, spero in una grande prestazione di Kenneth Andersson.



Non ho parole, niente da dire, un numero d'alta scuola, il gol è assolutamente meritato.



Rigore esemplare: pallone a destra, portiere a sinistra; sapreste fare di meglio?



Nei colpi di testa gli svedesi non hanno rivali, ciò è molto utile soprattutto in fase difensiva.

Euro 96 vs. Fifa 97

ZOOM IN

In occasione degli scorsi campionati europei di calcio che si sono svolti in Inghilterra (solo a ripensare al comportamento della nostra nazionale guidata da quell'emerito incapace di Sacchi; aargh, non so cosa gli farei) la Gremlin pubblicò Euro 96, seguito di Actua Soccer. Se ben vi ricordate, scrissi io la recensione, quindi ho pensato di proporvi un confronto tra Fifa 97 e l'unica alternativa calcistica disponibile per i nostri Personal Computer (a parte naturalmente Fifa 96, con il quale è praticamente stato fatto un confronto durante tutta la recensione). Le animazioni dei giocatori sono di elevata qualità in entrambi i titoli (e di uguale lentezza), il motore tridimensionale di Fifa (l'ormai celeberrimo Virtual Stadium) mi sembra leggermente più fluido. La grafica di Euro 96 non è molto nitida, forse a causa delle strane texture del campo di gioco, anche in questo caso un punto a favore di Fifa. Il confronto sul sonoro, e in particolare sul commento play-by-play, è assolutamente inutile, Fifa rimane di un altro pianeta. Euro 96 è un gioco complesso, una volta abituati al sistema di controllo, si riesce a giocare un bel calcio, spettacolare e ricco di schemi; purtroppo riuscirci è molto diffficile. I due giochi sono molto diversi tra loro, è un diverso modo di concepire il calcio; se non siete molto convinti di questo Fifa, come del resto non lo sono ancora io, e non avete ancora comprato Euro 96, dategli un'occhiata.

ma di gioco impostato (vedi box qui da qualche parte), anche se ogni tanto ti aspetteresti di trovare qualcuno in una determinata posizione e invece non lo trovi.
Ancora una volta non è possibile cambiare il colore delle maglie delle squadre, gli errori sono meno di prima, ma ci sono; bisogna però apprezzare la cura riservata a squadre con disegni particolari come la Sampdoria, la Germania o la Svezia.
Il gioco al coperto è sostanzialmente identico a quello appena descritto, le uniche differenze consistono nella superficie del terreno, nell'assenza di rimesse laterali e dal fondo e dal numero ridotto di giocatori. Non manca il replay, visibile da ogni angolazione. Naturalmente è presente il commento in tempo reale della partita, questa volta gli speaker sono due e assicurano una telecronaca varia e approfondita (molto meglio di quello che si sente ogni tanto alla RAI).
Penso di avervi descritto tutti gli aspetti più importanti del gioco, ora vi lascio al commento che mai come in questo caso è stato di difficile formulazione. Forza Inter!



Partita al coperto, pallone giallo e casino assoluto.



Spettacolo, azione da manuale è il Barça è passato a condurre. Ragazzi, con Ronaldo l'Inter non avrebbe avuto rivali.

OPINIONE

90

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Dare un giudizio a Fifa 97 si è dimostrata un'operazione piuttosto complicata, bisognava tener conto di numerosi fattori, primo fra tutti le differenze rispetto al primo episodio. Queste sono abbastanza marcate, una volta che si è scesi in campo si notano subito. Giocare non è così immediato e frenetico come in passato, prima di riuscire a comandare i giocatori nel modo voluto ne passerà di tempo. Come già ho accennato durante la recensione, mi rimangono alcune perplessità sull'eccessiva complessità delle animazioni; mi spiego meglio, le animazioni rallentano eccessivamente l'azione, non si riescono a costruire azioni fluide.
Ormai ci sto giocando da circa quattro giorni e ancora non mi sono appassionato, questo Fifa non riesce a coinvolgermi come le due precedenti versioni, e penso che questo sia dovuto al problema appena citato; peccato, questo diminuisce di molto il valore del gioco.
Per il resto niente da dire, la grafica in alta risoluzione e nitida e coloratissima, le texture fanno bene il loro lavoro e il motore tridimensionale è sufficientemente veloce.
Il commento della partita è assolutamente fantastico, le frasi digitalizzate sono numerosissime e di ottima qualità; le musiche sono orecchiabili e gli effetti sonori sono più che adeguati. Un plauso ai programmatori per quanto riguarda la difficoltà complessiva, sicuramente impiegherete più tempo a trionfare in tutte le competizioni possibili. Probabilmente è la miglior simulazione calcistica presente sul mercato, un buon passo avanti rispetto all'edizione 96, anche se non è ancora il massimo. Probabilmente mi aspettavo di più, per questo sono rimasto leggermente deluso, come mi è già accaduto per GP2 e per Quake, due ottimi giochi con particolari migliorabili. Comunque consiglio FIFA a tutti gli appassionati di calcio e di sport in generale, obiettivamente non esiste niente di meglio in giro anche se qualcuno potrebbe ancora preferire Euro'96.


PGA TOUR 97
ANDRETTI RACING
NBA 97
NHL 97
MADDEN NFL 97
PlayStation
SEGA SATURN
Vivi lo *sport* con EA SPORTS
· by C.T.O.
http://www.cto.it

TEST

RAMA

Direttamente dalla saga letteraria sfornata dai signori Clarke e Lee arriva sui nostri PC un'avventura innovativa; la domanda però nasce spontanea: ma i programmatori di casa Sierra ogni tanto dormono oppure no?!?

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Cavolo, con tutti i titoli che sbattono sul mercato sembrerebbe proprio che Morfeo non li visiti quasi mai. Ultimamente non faccio altro che vedere titoli di questa enorme software house, ma il bello è che ne devono uscire ancora un'immane vagonata! Ma quanti saranno i programmatori della Sierra? Andranno in vacanza qualche volta? Vivono pure loro oppure lavorano 24 ore su 24 incatenati alla sedia? E quanto sono pagati? Ma chi è che ha inventato il dentifricio alla fragola e perché? Sono interrogativi ai quali probabilmente non otterremo mai delle risposte, se non nei nostri sogni. Ma se tutto questo fosse soltanto acqua bagnata, allora sappiate che c'è di peggio: qualche giorno fa sono infatti riuscito a graffettarmi un dito (questo solo per farvi notare quanto sono deficiente). Come ho fatto? Beh, basta prendere in mano una qualsiasi graffettatrice difettosa che invece di sparare i punti li incastra nella piastrina anteriore, cercare

ALTERNATIVA

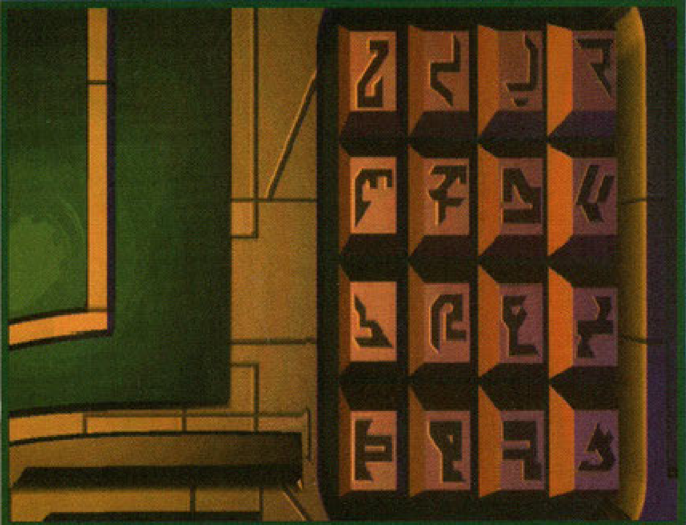
Toonstruck (Virgin): E' una notevole avventura grafica e centra con Rama solo per questo. Infatti i toni sono demenziali e la grafica è fumettosa. Ricco di umorismo: vi farà ridere parecchio. E' divertente.

Phantasmagoria (Sierra): E' uno dei primi film interattivi creati nella storia videoludica. E' orientato sull'horror/gore che lo rende unico nel genere. E' un po' vecchiotto e sta per uscire il 2.

Shivers (Sierra): Questo si accosta parecchio a Rama. La storia è un po' fantasy più che fantastica, con un pizzico di thriller. Grafica in alta risoluzione, facile interfaccia, quesiti a non finire: forse troppo complesso.

HELP

- Quando Nicole ha finito di parlarvi, giratevi completamente su voi stessi fino a ritornare alla posizione iniziale.
- Ora andate dritti, giratevi a destra, proseguite ancora diritto e quindi giratevi a sinistra: i cassetti vi sono di fronte.
- Cliccate sul cassetto numero due e apritelo con la vostra chiave. Presi i due oggetti, allontanatevi dalla cassettiera.
- Giratevi a destra, proseguite diritti, voltatevi a sinistra e usate la scala. Giratevi a destra e andate in fondo alla stanza.
- Cliccate sul marchingegno e prendete la chiave che c'è sulla destra. Ora tornate ai cassetti e aprite il numero 6.
- Presi tutti gli oggetti, aprite con la chiave non numerata il cassetto 7. Riempitevi le tasche e allontanatevi di nuovo.
- Usate i due datacubes col vostro computer da polso. Ascoltate i messaggi. Ora giratevi a sinistra e andate in fondo.
- Davanti a voi c'è un computer: usatelo. Ascoltate tutti i messaggi, uno per uno, quindi tornate ancora ai cassetti.
- Ora aprite il cassetto 9. Prendete Puck e giratevi a sinistra. Ora verso la passerella (2 volte dritto e a destra), saliteci.
- Sulla sinistra c'è una navetta: usatela. Dovete inserire la sequenza datavi da O'Toole (4143) e sarete pronti per Rama



Ecco, lo sapevo: ma perché non ho mai studiato il cirillico io proprio non lo so. Adesso non sarei in 'sto casino!



Non sono ancora riuscito a capire se quell'affare lì in realtà è una bussola ramana o una valvola di sfogo. Boh...



Questo è un bel ragnaccio. Non ne troverete moltissimi, ma state attenti: sono droidi di difesa e possono attaccarvi.

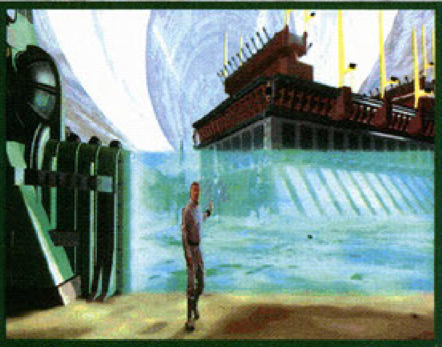


Il Joy che ho sempre sognato! Fantastico, ci sono incorporati anche i tasti per attivare gli sciacquoni di Duke 3D!

di graffettare qualcosa (io stavo ordinando un paio di timoni per il BDM che quando lo ha saputo non solo si è messo a ridere come una iena in calore, ma mi ha pure preso in giro per un giorno intero) senza riuscirci per provare quindi di togliere le graffette incastrate: se siete fortunati non appena toccherete il punto questo schizzerà fuori ficcandosi per bene nel vostro dito con relativa divulgazione di inveizioni gravi di svariato genere; se invece siete sfortunati non succederà nulla e quindi dovrete procurarvi un'altra graffettatrice difettosa. Il risultato? Un bel dito che pulsa in una maniera incredibile (l'indice in questo caso) con due forellini dai quali escono fiotti di sangue provocando tanto di quel male da farvi venire l'istinto omicida anche solo per poter atomizzare quella cacchio di graffettatrice avariata. Vabbé, a parte questo comunque, credo proprio sia il caso di iniziare a parlare di Rama, l'ultimo (momentaneamente) prodotto di mamma Sierra. Innanzi tutto c'è da dirlo: è un'avventura grafica, quindi ha una trama che va assolutamente raccontata; ora vi narro gli eventi sperando che nel frattempo non diventino eventuno perché altrimenti non ci starei dentro nello spazio assegnatomi ... Okkey, questa faceva proprio

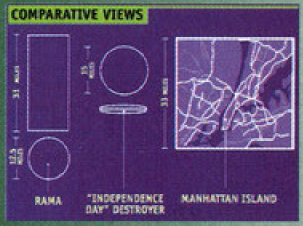


Questo secondo me è solo un piccolino degli Octopus: del resto sembra o no una stanza piena di giocattoli?!?



Il prof. Takagishi ci illustra la Londra ramana. Solo che c'è quella barriera a proteggerla e superarla non è facile.

Più che un astronave, un labirinto

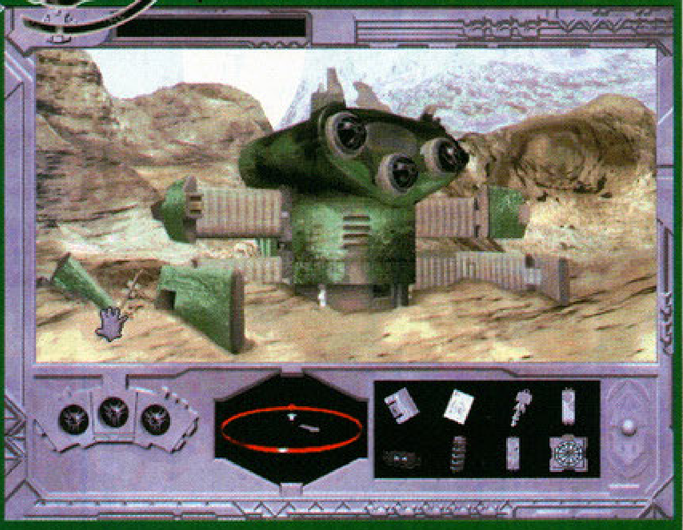


Quella che potete vedere all'interno della piccola foto qua attorno è a grandi linee la mappazza di Rama. Osservate bene la sua enormità perché il paragone non è mica da poco: è grande quasi quanto l'isola di Manhattan ed è più o meno enorme quanto la nave d'assalto già vista in Indipendence Day (ID4). Non solo: al suo interno è presente pure un piccolo mare e l'illuminazione deriva da un sofisticato sistema di irradiamento ottico del quale non ho capito una assoluta mazza. In più ci sono isole, montagne, fiumi e affinità varie. Beh, alla faccia dell'astronave...

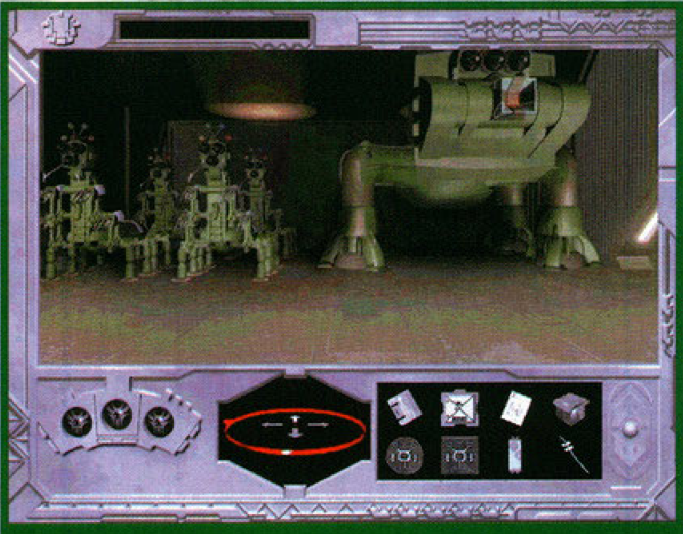
Just the interface and me...



Parliamo adesso dell'interfaccia grafica di Rama. Ovviamente è completamente implementata per la gestione via mouse, col quale compiremo ogni azione desiderata. Vediamo come funziona. L'interazione coi fondali avviene attraverso il puntatore del nostro topo che assumerà forme diverse a seconda di dove lo muoviamo: per indicare le direzioni di spostamento si modificherà assumendo le sembianze di un freccia diretta verso la nuova locazione, mentre se possiamo usare, toccare, guardare o esaminare un oggetto si trasformerà in una manina aperta; se sarà invece possibile attivare qualche meccanismo (magari premendo qualcosa) il puntatore diverrà una mano serrata tranne che per l'indice. E' possibile interagire con lo scenario o coi suoi oggetti, ma anche con quelli del nostro inventario (a loro volta questi possono essere usati tra di loro). Quest'ultimo è posto in basso a destra, mentre alla sua destra compaiono due freccette divergenti che servono per farlo scorrere quando ci sono più cose al suo interno. E' presente poi una bussola (in basso, nel centro), che ci indica esattamente da dove veniamo e in che direzione stiamo andando mentre in basso a sinistra ci sono tre occhi. Questi sono degli indicatori "ramani"; ci verranno utili nel corso dell'avventura indicandoci come stiamo interagendo col mondo alieno. In alto è presente una finestra di dialogo: essa ci illustra l'oggetto che stiamo puntando mentre sulla destra c'è il pulsante per attivare le opzioni. Tutto qua. Beh, mi sembra parecchio intuitivo, no?!? Ah, dimenticavo: tra le vostre cose avrete anche Puck, un robottino dalle sembianze umane. Se siete in difficoltà chiedete a lui: è molto istruito riguardo la vita extraterrestre e di sicuro saprà aiutarvi.



Ed ecco un altro bel marchigegno apparentemente inutile. Beh, per il momento mi tiro su quel bastone, si sa mai...



Questo è un deposito. Ancora non so se a attivare o meno quei robottoni (sempre che possa), però sembrano buoni...

schifo (effettivamente NdBDM); ora non ne dico, anzi, inserisco la modalità giusta. [Modalità Redattore Serio ON]. La nostra storia comincia sulla piccola Terra, in un periodo allocabile nel prossimo futuro civilizzato (tra circa duecento anni più o meno). In un giorno qualunque di quell'era giunge nella nostra galassia un enorme oggetto non identificato che ha tutta l'aria di essere un'astronave aliena: gli scienziati di quell'epoca ovviamente non solo ne rimangono stupiti, ma iniziano a porsi domande su domande tra le quali come possa aver fatto una "cosa" enorme di tal genere e fattura a viaggiare per migliaia di anni luce all'interno dell'universo, giungendo quindi fino a noi dalle profondità più remote nonché sconosciute dello spazio. E' indispensabile notare che l'oggetto infatti corrisponde ad un vastissimo cilindro dalle perfette dimensioni geometriche: il suo diametro è di 20 Km mentre l'altezza si aggira sui 50. Nel frattempo però, mentre le più illustri menti cercavano una risposta, la nave continua ad avvicinarsi alla Terra, sino ad arrivare presso la Luna: qui riesce a stabilizzare il suo moto progressivo fermandosi definitivamente. Adesso l'enorme vascello è addirittura facilmente accessibile anche dai nostri piccoli shuttle, quindi perché non provare un primo tentativo di approccio per capirne le intenzioni? Detto fatto: viene allestito uno squadrone ben addestrato comprendente sia scienziati provenienti da tutte le nazioni che marines addestrati alle situazioni più pericolose; costoro vengono mandati ad esplorare l'oggetto, battezzato Rama. Ma le cose non vanno per niente bene, tanto che ci scappa il presunto morto. Non appena arrivati nelle immediate vicinanze del cilindro, questo apre un vasto portale permettendo agli astronauti un facile quanto rapido ingresso: ma quando tutti quanti riescono a poggiare il piede sul "suolo" della nave aliena, si rendono subito conto che il comandante della missione è sparito misteriosamente senza nemmeno lasciare traccia. In seguito viene ritrovato, privato della vita. Insomma, le cose sembra proprio non siano cominciate per nulla bene e i membri dell'equipaggio oltre che diventare sospettosi di qualunque cosa vedano, iniziano pure a essere diffidenti sospettandosi a vicenda, compromettendo così l'intera missione. L'ISA (International Space Agency) capisce al volo che le cose non possono mica continuare in questo modo: consulta i suoi vasti database scovando voi, il nuovo



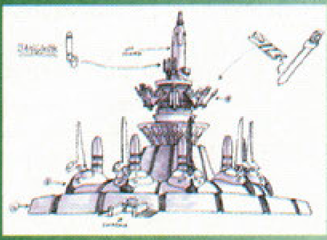
Un millepiedi robotizzato. Questi robot servono per riparare gli altri, peccato che sia lui ad andare a pezzi.

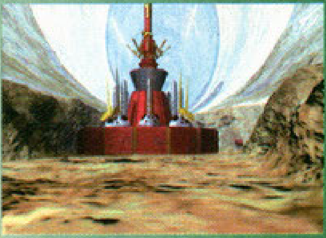


Vedete quelle macchiette rosse sulla testa del granchiaccio? Quello è ciò che rimane di me dopo averci interagito.

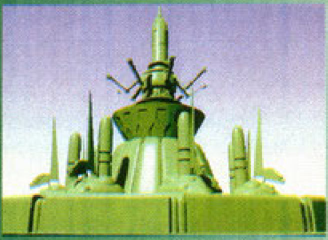
Come è dura l'avventura!

ZOOM IN





Siete curiosi di sapere come nasce un'avventura della nuova generazione? Beh, ve lo rivelo subito (più o meno ovviamente). Innanzi tutto vengono disegnati rigorosamente a mano i bozzetti della locazione, prestando particolare cura a certe parti o sottolineando quelli che saranno gli aspetti dominanti o più importanti del luogo. Dopodiché si ricrea la locazione al computer mediante programmi simili all'AutoCad o al 3D Studio, in modo tale da ottenere il wire frame della locazione definitiva. Una volta completato anche questo passo si renderizza l'immagine con una texture di default o con un colore tinta unita per verificare che tutte le parti siano ben definite, chiuse, inerenti alle caratteristiche richieste o senza difetti.



Se anche tutto ciò è a posto, allora si passa all'implementazione finale dell'immagine in questione, aggiungendo texture varie, fonti luminose, scenari, background più oggetti di contorno. Ecco, ora l'immagine è pronta e la locazione definitiva può essere passata ai programmatori che la renderanno interagibile a seconda dei loro scopi finali. Non è semplice? Beh, ma mica fa tutto una sola persona. E poi anche i computer che hanno in dotazione sono parecchio più potenti del più evoluto sistema casalingo in nostro possesso...





E questa foto è completamente fuori tema e priva di significato, ma volevo solo farvi vedere quanto è gnocca Nicole...

comandante della missione. Venite quindi richiamato in fretta e furia dal periodo di licenza conferitovi in merito ai vostri onori del passato e in men che non si dica venite imbarcato su un nuovo shuttle: direzione Rama. Quando sbarcate vi ritrovate davanti ad un mondo incredibile, a qualcosa di mai visto, quasi come se i sogni di tutta una vita avessero preso forma: all'interno di quell'enorme astronave c'è tutto un mondo reale dove c'è della vita organica e tecnologica da scoprire, da studiare, da capire. Ma l'alone di mistero che circonda il tutto vi impone la cautela. Troppe cose sono ignote, non si sa nulla del vascello, i pericoli potrebbero essere ovunque e certo non possiamo dimenticarci lo scopo della nostra missione. Quale? Scoprire cos'è veramente Rama, da dove viene, chi la abita, dove e come è stata costruita, senza dimenticarsi del precedente comandante ritrovato morto del quale ancora non si sa assolutamente nulla. Insomma, il nostro compito è di esplorare, cercando di svelare i misteri che avvolgono il misterioso vascello. Come potete constatare da soli questo titolo si preannuncia come qualcosa di colossalmente grosso, vasto e smisurato: del resto ci viene messo a disposizione un intero mondo alieno ricreato fedelmente partendo dalla saga letteraria ideata e scritta da Gentry Lee con Arthur C. Clarke. Il sistema di gioco è quello di un normale adventure punta e clicca, ovvero tramite il mouse e attraverso la semplice interfaccia (leggetevi il box apposito) si potrà comodamente interagire con l'ambiente circostante cercando di risolvere i numerosi puzzle distribuiti un po' ovunque.

Rama infatti è più un gigantesco rompicapo che una vera e propria avventura: girando per la nave stellare incontrerete una quantità impressionante di enigmi da risolvere, da come riuscire ad aprire il portale di Bangkok ponendo il giusto pezzo nel tabellone variabile a come riuscire a disattivare la barriera elettrica eretta in protezione di Londra.

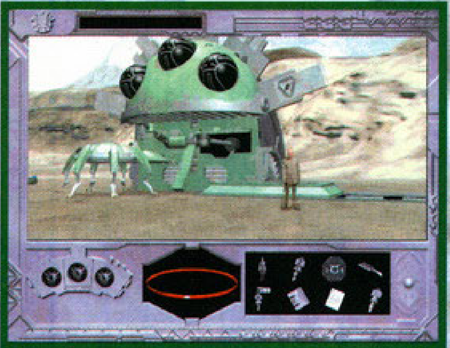
Come mai nomino queste comuni città terrestri? Semplice: sparse per l'astronave ci sono delle vere megalopoli interamente visitabili, ma costruite dai presunti alieni; a causa delle loro fattezze, stili architettonici e caratteristiche affini sono state ribattezzate coi nomi delle nostre grandi città, quelle che più gli assomigliavano. Ma come ho avuto modo di dire prima, Rama è abitata da della vita organica e meccanica.

Troverete difatti ben presto delle tracce di questa misteriosa presenza aliena, ma è importante dire come siano due le razze dominatrici del vascello: gli Octopus e gli Avian. I primi sono in pratica degli enormi poliponi alquanto cattivi (state attenti a non incontrarli troppo spesso), mentre i secondi sono degli uccelli antropomorfi che molto spesso non solo vi saranno di aiuto, ma vi salveranno pure la vita.

Tra queste due razze (che pare siano in lotta tra di loro) vivono dei robot meccanici molto evoluti (la nostra tecnologia non sarebbe in grado di costruire strumenti simili, nemmeno se in questo caso si parla di un futuro di duecento anni) che servono i due popoli di prima: ogni tipo di androide ha la sua funzione che assolve doverosamente senza mai fermarsi, sebbene si nutra o si riposi.

Durante lo svolgersi degli eventi non mancheranno degli avvenimenti straordinari, come la scoperta di un particolare manufatto o un doppio gioco o anche un complotto ai vostri danni: ricordate che non siete soli, ma c'è un equipaggio col quale interagire per rimanere sempre aggiornati sugli ultimi sviluppi della faccenda. Il tutto ambientato in locazioni statiche tridimensionali frutto di attenti rendering, ricche di animazioni fluide e perfettamente inserite nell'ambientazione tanto da farle sembrare reali.

Beh, mi sembra di avervi proprio detto praticamente tutto: basta che finiate l'articolo leggendovi i box e il gioco è fatto! [Modalità Redattore Serio OFF]. Okkey, lo spazio a mia disposizione è terminato, ma mi raccomando: state lontani dalle graffettatrici assassine, perché possono essere tremendamente pericolose!

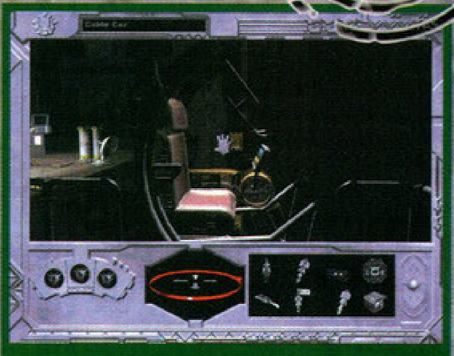


Mi hanno appena affettato. Ora Clarke mi spiega dove ho sbagliato, in modo da non fare più azioni troppo avventate.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	SVGA 1 MB RAM
AUDIO	Sound Blaster o compatibili
CONTROLLI	Mouse
NOTE	Meglio un Pentium con CD veloce (4x)
SOFTWARE HOUSE	SIERRA

Gioco provato con computer athena



Questa seggiolina qua è l'anello di congiunzione tra la nostra navetta e Rama. Occhio a non danneggiarla!

OPINIONE

85

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Insomma, se devo dirla tutta, mi aspettavo qualcosa di meglio. Innanzi tutto la storia: la trama non è certo il massimo della vita e dover andare su quell'enorme cilindro in sostituzione del comandante scomparso con l'unico scopo di esplorare, esplorare ed esplorare mi sembra proprio una farloccata non da poco.
Fortunatamente la vicenda si sviluppa abbastanza velocemente: gli intrighi, le stranezze, i divieti che vi verranno imposti più tutto l'ignoto che si cela davanti a voi renderanno l'avventura interessante, ma non abbastanza da renderla veramente spettacolare. Più che un'avventura si tratta infatti di un immenso rompicapo, qualcosa come The 7th Guest mille volte più grande, con enigmi più o meno complessi, ma anche ripetitivi che alla lunga rischiano di annoiare e di far dire "basta, non ne posso più, per oggi basta, basta, basta!". Però il fascino è tanto; le musiche riescono a renderlo coinvolgente e il mistero riesce a essere attraente quando il mondo alieno apre le sue porte proprio dinanzi ai vostri occhi. Passando alle features invece, Rama vanta un'interfaccia decisamente semplice da utilizzare e uno schema di gioco più intuitivo di un water, la grafica è meravigliosa (ma non bella come quella di Down in The Dumps), il sonoro d'eccezione. Anche gli SFX non sono malvagi (beh, le "voci" degli alieni sembrano i cinguettii dei miei canarini...) e le animazioni! Cavolo, non ho mai visto delle animazioni così fluide e ben girate: sono davvero una meraviglia. I personaggi poi sono incollati allo scenario, ma non si vede per nulla, sembrano proprio "dentro" le locazioni e questa non è cosa da poco. La giocabilità è buona, forse vi ritroverete in mano troppi oggetti da poter usare, ma in fondo se volete che il gioco duri questo è il minimo. Insomma, Rama è davvero un bel prodotto, però gli manca quel tocco di classe, quel pizzico di non so che in più da farlo diventare travolgente: io mi sento di consigliarlo agli amanti del genere, ma credo che anche gli altri lo troveranno molto gustoso, soprattutto se possiedono già le alternative.

SWIV 3D

...sappiate solo che è il seguito di SWIV...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

La Sales Curve Interactive è di nuovo qua, con un remake che tanto remake poi non è, visto che Swiv 3D non centra assolutamente nulla col suo predecessore, anzi, è proprio un'altra storia. Quale? In sostanza si tratta di uno shoot'em up effettivamente tridimensionale, nel quale dovremo assumere il comando di un particolare mezzo d'assalto per distruggere i nemici e portare a termine di volta in volta le missioni assegnateci, muovendoci all'interno di quattro mondi diversi. Il gioco infatti comincia sulla Terra, in una tanto sconfinata quanto desolata tundra verdeggiante, per proseguire nelle enormi terre ghiacciate dell'artico finendo poi tra le basi o le colonie lunari; terminando il tutto sul rosseggiante nonché polveroso Marte. Come potete notare le locazioni sono tutte e quattro ben differenti le une dalle altre: proprio per questo un solo veicolo di devastazione non era sufficiente. Si parte quindi alla guida di un elicottero, ma in seguito finiremo a pilotare uno skidoo, un gippone 4x4, uno speciale hovercraft e persino una navicella spaziale. I mezzi verranno alternati nelle missioni, ma non potrete mai scegliere voi quale usare: del resto voglio vedervi ad andare in giro con un gippone sul ghiaccio o con un elicottero sulla Luna! Come in ogni shoot'em up degno di questo nome, anche Swiv 3D vanta una caterva di armi altamente distruttive più power up vari coi quali potrete aggiornare il vostro veicolo, ripararlo, aumentarne la potenza o semplicemente ristabilirne l'assetto ottimale. In alto a sinistra avrete la vostra mappazza, vista indiscutibilmente dall'alto: su quella circonferenza ci sono due freccette che ruotano. Quella nera indica semplicemente dov'è il Nord, mentre quella più esterna (la bianca) indica l'esatta direzione del prossimo obbiettivo da abbattere. Sulla destra invece, sempre in alto, c'è un indicatore di livello: per la precisione si tratta della vostra "vitalità". Provate a indovinare cosa succede quando scende a zero ... cabooom: fine della missione; per voi ovviamente. In basso a sinistra sono rappresentate le armi in vostro possesso più quella attiva al momento: potrete passare da una all'altra quando vorrete. Tutto qua, mi sembra semplice, che ne dite? Devo solo dirvi che i nemici potranno essere cose di vario genere, come edifici o aerei, piattaforme petrolifere o oleodotti, veicoli spaziali o basi lunari: in pratica un po'

ALTERNATIVA

Magic Carpet I & II (Bullfrog): Si avvicina parecchio al concetto di Swiv 3D, solo che l'ambientazione è più sul fantasy medievale che sul futuristico. E' bello, non è facile, è divertente. Ma necessita di un buon PC.

HELP

- Cercate di fare subito confidenza con i tasti o col joy: la governabilità del mezzo è la prima cosa da imparare.
- Impegnatevi nell'usare spesso lo strafe come in Doom o in Quake, perché è la cosa più efficace per sopravvivere.



Notate come sia perfettamente visibile la sfericità della superficie terrestre.



Un paesaggio marziano. Marte è sicuramente la locazione meglio riuscita dal punto di vista grafico.



Notate il nostro bel gippone. E' o no carino? Per me è il mezzo più bello di tutto il gioco.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX-100
VIDEO	VGA
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Mouse, Joystick
NOTE	16 Mb consigliati per la versione che gira su Windows 95
SOFTWARE HOUSE	SCi

Gioco provato con computer athena

OPINIONE

84

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Bello. Sì, Swiv 3D mi è piaciuto e l'ho giocato volentieri, ma come potete vedere non riesce a conquistare il garantito. Perché? E mo' ve lo dico subito. La grafica è decisamente carina, ma nonostante tutto è in bassa risoluzione: se l'avessero fatta in alta sarebbe stato decisamente più bello, magari aggiungendo un po' più di colori; comunque va già abbastanza bene così. Nulla da dire sul sonoro, pompatissimo, con tracce audio coinvolgenti pronte a fare da contorno all'azione frenetica del gioco. La manovrabilità dei mezzi è abbastanza buona, ma il neo è nella giocabilità. Talvolta infatti le missioni risultano fin troppo semplici, mentre in altre occasioni le dovrete rigiocare all'infinito per riuscire a superarle, magari solo perché hanno messo troppi obbiettivi da abbattere volendo strafare più del normale. Inoltre sono nettamente superiori i nemici terrestri o gli obbiettivi statici piuttosto che quelli aerei, e quando giocherete con l'elicottero o l'astronave ne risentirete un pochetto. Le armi sono tante, con molti gadget gustosi, ma in definitiva sono tutte quante solo l'evoluzione dell'homing missile. In sostanza Swiv 3D è un bel giochino, ma niente di più: le analogie con il prodotto originale sono purtroppo pochine. Prendetelo come un prodotto ex-novo e vi divertirete.

XS

XS: eccesso. Di cosa? Boh...

A cura di Gianluca Tosca

Naturalmente giocano al gioco del silenzio, anzi ad una versione molto avanzata e futuristica di "ce l'hai". Alla fine che differenza fa se al posto delle mani si usano proiettili di ogni fattezza e potenza. Sì perché come avrete intuito dalle immagini nella pagina si tratta di un duro, massiccio etc. etc. gioco stile Doom. Fermi, non cambiate pagina perché qui c'è una novità. Non vi sono più quintali di livelli che durano anniluce con tonnellate di mostri. Qui, signori e/o signore, si fa sul serio. Andiamo con ordine. Vestirete i panni di un essere, una specie di mix tra Robocop e Terminator, che si andrà a cacciare (anche perché altrimenti questo era un gioco di pelota) in una sorta di torneo, cui vi ha pregato di partecipare un amico in grossissimi guai. Inutile dire la notevole importanza del premio che, non foss'altro per sopravvivere, tenterete di vincere a tutti i costi. Eccovi la novità di cui parlavo prima. Al posto dei normali livelli qui ci sono le arene. In ognuna di esse ci sono tre avversari, voi e dei droidi stupidi e rompiscatole. Si tratta quindi di uno scontro diretto contro nemici che hanno le nostre stesse armi e la nostra stessa protezione. Tutti i personaggi, compreso il vostro, sono dotati di uno scudo che ricopre la totalità del corpo disegnando su ogni arto, testa e busto (e zampine, tentacolini e cheline per quelli non antropomorfi) dei quadrati o parallelepipedi a seconda delle dimensioni di questi. Non sono più sufficienti un colpo o due per stecchire gli avversari e farli cadere come birilli. Dovrete inseguirli (perché anche i più scarsi scappano che è un piacere) e accanirvi pesantemente su di loro. Infatti lo scudo che tutti indossano protegge da qualsiasi danno fino ad esaurimento. Una volta esaurito lo scudo si diventa decisamente vulnerabili e bastano pochi colpi delle armi giuste per creare un po' di spazio nell'arena. Per finire il livello deve restarne solo uno. I nemici in questione sono veramente tanti, ci sono venti arene e in ciascuna tre avversari diversi. Un doveroso cenno alle armi. Sono decisamente simili a quelle di altri giochi. Possono, però, essere scelte all'inzio del livello, due per la precisione. Per quanto riguarda infine gli ambienti di gioco devo elogiarne la varietà. Anche in questo caso però non c'è molto oltre ai soliti ascensori, fiumi di lava, scale e porte. discorso a parte meritano i numerosi antagonisti per cui vi rimando all'opinione. Mi sembra di avervi detto tutto quindi su gli scudi!

HELP

Cosa vi devo dire, blastate ed annientate tutto ciò che si muove, usate con giudizio le Drop Cams che oltre a darvi la posizione del nemico, possono anche esplodere al vostro comando. Cercate di non avere mai le spalle scoperte e sfruttare i combattimenti tra i vostri avversari. Ricordate però che ogni avversario possiede le proprie caratteristiche e tattiche.
Per le armi consiglio l'Omni Assault Cannon e occhio alle vostre Radiation Bombs e ai droidi che vagano per il livello.



Non mi hai fatto niente, faccia di serpente!

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium
VIDEO	SVGA
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Tastiera e mouse o Joystick
NOTE	Consigliati Pentium 133, 16 MB Ram e CD-ROM 4x.
SOFTWARE HOUSE	SCi

Gioco provato con computer athena



Ci vediamo caro il mio nemico, "pastiglione" in arrivo.

ALTERNATIVA

Quake (iD Software): Non ha bisogno di presentazioni,

Nihilist (Philips & Bits company): Duelli all'ultimo sangue ed arene, ma su un'astronave.

OPINIONE

85

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Eccovi finalmente giunti all'opinione dove i sogni diventano realtà... Esordisco dicendo che il voto è dipeso in gran parte dall'idea del combattimento con pochi avversari forti. Si tratta di un prodotto che rende accessibile il gioco in rete al singolo giocatore. I personaggi di XS sono intelligenti. Ovviamente viene seguita la logica della progressione di livello in livello. La trovata dello scudo (che ho visto già da qualche parte, mah?) contribuisce a rendere il gioco più avvincente e gli conferisce un tocco di originalità. Non poteva certo mancare la modalità multiplayer dove fino a otto contendenti si possono contendere l'arena.
Per quanto riguarda la grafica ed il sonoro sono rimasto veramente colpito dal filmato introduttivo e dalle schermate per le opzioni varie. La parte giocabile mi ha un po' deluso. I fondali non sono brutti, ma poco curati e decisamente scarni. L'effetto scudo fa in modo che la cratura (scusatemi, ma non ho proprio capito cosa intenda il buon Gianluca con questo termine! NdBDM) sembri disegnata sulle facce della figura geometrica. Il Motion Capture in cui è stato realizzato il gioco rende alcuni movimenti degli avversari molto naturali, altri molto poco.
Il sonoro comprende le solite musiche per l'atmosfera e i rumori delle armi. In conclusione ritengo questo prodotto SCI un gioco potenzialmente molto valido, ma dedicato principalmente a coloro che non hanno possibilità di giocare in rete...

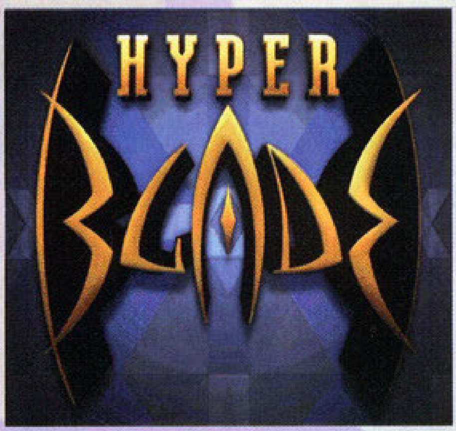
TEST



La schermata iniziale, da qui potrete recarvi dappertutto, anche al bar per un caffè.



Alla fine di ogni periodo potrete gustarvi una bella pubblicità, come se già non ce ne fosse abbastanza dappertutto!



Quando uno è nervoso vorrebbe spaccare il mondo o distruggere qualsiasi cosa si trovi davanti. Io in questo periodo sono molto nervoso, per fortuna però non ho istinti omicidi...

A cura di Stefano Gradi

Help

Iniziate scegliendo il livello di difficoltà più basso e come vostra squadra Houston o Mosca, come avversari scegliete New York. Imparate al più presto a "switchare" velocemente tra i due giocatori, è molto importante al fine della costruzione delle azioni. Cercate sempre di attirare verso di voi i due avversari in modo da lasciare libero il vostro compagno pronto a ricevere un assist e a tirare direttamente in porta. Cercate sempre di indebolire gli avversari e di utilizzare i multiplier, è più semplice segnare una volta e fare quattro punti piuttosto che realizzare quattro reti con quattro tiri.



La presentazione di una squadra con tutte le caratteristiche in bella mostra.

Alternativa

Speedball 2 (Bitmap Brothers): Un titolo ancor'oggi ineguagliato dal punto di vista della cattiveria e della giocabilità. Vera e propria pietra miliare della storia videoludica per via di innumerevoli raffinatezze (una su tutte: il venditore di gelati).

NHL 97 (EA Sports): La miglior simulazione "hockeystica" disponibile; anche se Hyperblade non si può considerare un gioco di hockey, possiede elementi caratterizzanti di uno degli sport di squadra più violenti in assoluto.

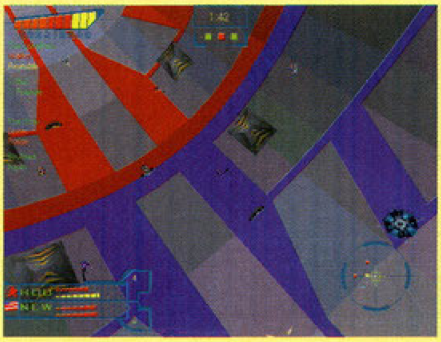


La Houston del futuro sullo sfondo, bellissima!

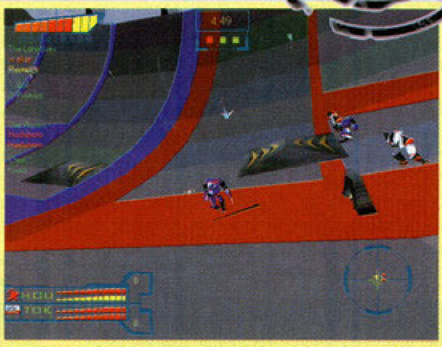
Dopo aver passato giorni interi (e anche notti) a studiare e a lavorare, a imprecare in cinese e in aramaico perché non c'era verso di grabbare le foto di un gioco o perché quei dannati esercizi di fisica non ne volevano sapere di essere risolti anch'io ritengo di poter essere un attimino nervoso. Al momento attuale ho perso la cognizione del tempo, se mi chiedeste che ore sono, non saprei neanche che braccio alzare per guardare l'orologio. Ogni mese è sempre la stessa storia, si arriva agli ultimi due giorni utili per la consegna della rivista allo stampatore con l'acqua alla gola; non so come mai, ma questo numero di Dicembre ha totalmente prosciugato le mie riserve energetiche. Il nervosismo aumenta costantemente, ogni ora un caffè si preoccupa di ricordarmelo; quanti di voi, per un motivo o per un altro si sono trovati nella mia situazione? Nonostante tutto, però, so che quando tutto questo sarà finito e ci sarà un po' di tregua (due o tre giorni al massimo, non credete) proverò un certo senso di soddisfazione, ciò per cui noi tutti abbiamo lavorato duramente sarà finalmente venuto alla luce, PC Game Parade di Dicembre sarà nato, e solo il fatto che, in questo istante, voi lettori stiate leggendo queste righe, ci renderà le persone più felici della Terra (oddio, non esageriamo, diciamo che saremo molto contenti).
Io però sto scrivendo adesso; secondo i miei calcoli, manca almeno una decina di giorni a questo evento e quindi pensare al presente mi riporta con i piedi per terra. Per questo ritorno nervoso, mi piacerebbe poter scaraventare la tastiera giù dalla terrazza, vorrei spegnere il computer senza salvare e piantare qui tutto; sono arrivato alla soglia massima di disperazione (in un momento di lucidità, rivolgo un appello ai programmatori: per favore, inserite una grab-key tra i controlli dei vostri titoli, vi prego!). Guardando fuori dalla finestra, scorgo un bagliore nell'oscurità della notte, è quasi l'alba e io sono ancora qui a scrivere. A questo punto ho bisogno di sfogarmi, di prendere a pugni qualcuno, di staccargli la testa o di mozzargli le gambe, per cui non



Ahi ahi, gl'infamoni mi hanno fregato il rok e sono da soli davanti al portiere.



Veduta dall'alto dell'arena, una piccola zoomata e saremo pronti per il massacro!



Tutti e quattro in corsa per una pallina luminosa, io sono in vantaggio netto.

Cerchi casa? Questa è la città giusta per te!

ZOOM IN

SHOCKWAVE
Città: Los Angeles
Rating: 7
Difensore: Joe Vanacher
Attaccante: Alonso Martinez
Giudizio: Il punto di forza di questa squadra è il portiere. Buona anche l'abilità dei due giocatori, bravi nel nascondere il rok agli avversari.

MACHINE
Città: Chicago
Rating: 6
Difensore: Page Evans
Attaccante: Christian Ballard
Giudizio: Squadra formata da due elementi con caratteristiche opposte: il difensore è massiccio e lento, l'attaccante è rapido e sgusciante.

GLORY
Città: New York
Rating: 5
Difensore: Brandon James
Attaccante: Jermaine Royce
Giudizio: La squadra più scadente della lega, per loro riuscire a vincere una partita è un'impresa assai ardua. Potranno ottenere risultati migliori quando impareranno a dialogare tra loro.

KNIGHTS
Città: Leeds
Rating: 7
Difensore: Nigel McClelland
Attaccante: Matthew Payne
Giudizio: Cattivi, nel puro spirito dei vecchi cavalieri inglesi, dei quali onorano la memoria. Il valore generale però non è elevato, è una squadra di metà classifica.

AMBUSH
Città: Varsavia
Rating: 8
Difensore: Vincent Whims
Attaccante: William Stahlski
Giudizio: Squadra estremamente potente formata da tre colossi dotati di una sorprendente agilità, ma non molto rapidi. Batterli sarà difficile per tutti

STURMNACHT
Città: Monaco
Rating: 8
Difensore: Zachary Muller
Attaccante: Kirk Wessel
Giudizio: La "Tempesta della Notte" è una squadra di alto livello, i due elementi sono incredibilmente veloci e intelligenti.

BLACKJACK
Città: Las Vegas
Rating: 7
Difensore: Joy Fahren
Attaccante: Vincent Orlando
Giudizio: nel perfetto stile di Las Vegas, i Blackjack cercano di ingannare gli avversari facendo forza sulla loro abilità.

CRUSADE
Città: Toronto
Rating: 6
Difensore: Serge Kunkel
Attaccante: Joshua Holliday
Giudizio: Squadra supportata da un numero incredibile di tifosi pronti a tutto pur di vedere vincere la loro squadra. Il loro punto di forza è l'esperienza.

T-34'S
Città: Mosca
Rating: 9
Difensore: Igor Kovalick
Attaccante: Alex Skinerov
Giudizio: Sono l'unica squadra che può tenere testa a Houston. Il loro nome deriva dalla denominazione di un carroarmato russo del quale imitano le prestazioni.

LONE STARS
Città: Houston
Rating: 9
Difensore: Johnny Walker
Attaccante: Kurt Reynolds
Giudizio: La squadra più forte in assoluto, i tre titolari non hanno rivali al mondo. Sono specializzati nel decapitare chiunque non la pensi come loro.

RONINS
Città: Tokio
Rating: 6
Difensore: Takato Hashimoto
Attaccante: Shinici Hashimoto
Giudizio: Squadra composta da una vera e propria famiglia, tutti ex-lottatori di sumo. Nonostante la loro mole, sono molto veloci e scattanti.

FURY
Città: Seattle
Rating: 8
Difensore: Saul Vanacher
Attaccante: Tony Kariotis
Giudizio: I componenti di questa squadra sono i più cattivi in assoluto; praticamente scendono in campo solo per far del male. Ogni tanto pensano anche a vincere.



Ho recuperato palla sulla trequarti, ancora qualche metro e lancio il mio compare che si sta smarcando.

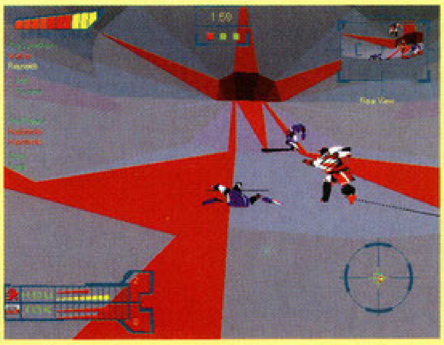


Bella zoomata alle spalle del mio difensore che sta correndo a tutta birra verso la porta avversaria.

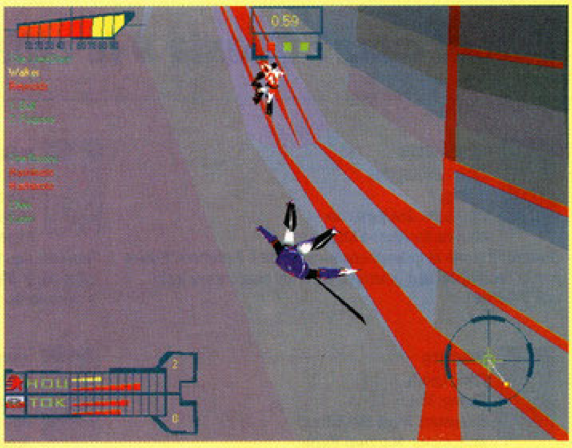


Le due squadre schierate prima del fischio d'inizio. Non si aspettano ancora il massacro!

statemi troppo vicino.
Io so che c'è qualcuno che pensa a me ogni tanto (vero, vero NdBDM), in questo caso i prodi (che brutta parola!) compari dell'Activision, produttori di un gioco che mette la violenza fisica al di sopra di ogni altra cosa. Hyperblade sembra essere la naturale evoluzione di quello che era il concetto alla base di Rollerball. Ve lo ricordate quello splendido film ambientato in un futuro non troppo lontano, nel quale il mondo non era più diviso in tanti piccoli staterelli, ma in tre grandi superpotenze alleate? Il concetto di guerra era morto da tempo, la violenza da strada era stata eliminata. Gli uomini però avevano bisogno di sfogarsi, un po' di cattiveria era necessaria. Ecco allora la creazione del Rollerball, una sfida in un'arena circolare: da una parte e dall'altra i rappresentanti di due città, i migliori in quanto a forza fisica e coraggio. Una sfida all'ultimo sangue per riuscire a spedire una palla d'acciaio in un piccolissimo bersaglio. Niente regole, ogni mezzo era lecito, ogni partita, se così si poteva chiamare, contava un numero indefinito di cadaveri. In fin dei conti, uno sport tranquillo ripreso nella nuova creazione Activision.
Hyperblade, il passatempo del futuro. Il campionato è stato aperto, ai nastri di partenza ci sono dodici squadre rappresentative di altrettante città (se volete conoscere qualche particolare in più, rivolgete la vostra attenzione al box qui in giro), ogni squadra è composta da tre titolari più altrettante riserve. Un portiere, un difensore e un attaccante scelti tra gli abitanti più forti e violenti delle metropoli, vincere il campionato significa essere rispettati da ogni abitante del pianeta.
I match si disputano all'interno di arene ovoidali, ai due estremi sono situate le porte, molto piccole rispetto alla maestosità del Drome (l'arena dove si svolge il tutto).
Sulla superficie di gioco si trovano tanti oggettini che permettono variazioni sul tema "prendi il Rok (la palla, il disco, il puck, insomma avete capito!), involati verso la porta avversaria e segna". I bonus disponibili sono veramente numerosi e spaziano da un moltiplicatore del punteggio a un missile teleguidato, a una mina anti-uomo, a un laser tagliagambe.
Come forse avrete capito, la violenza riveste una parte importante nelle varie sfide; come già detto non esistono regole, per fermare gli avversari potete usare qualsiasi mezzo: calci, pugni, colpi di karate e di judo, bastonate e sciabolate con le mazze da gioco che si rivelano essere molto taglienti.
Ogni giocatore possiede un certo quantitativo di resistenza fisica (naturalmente differente); ogni colpo subito intaccherà questo livello, quando sarà arrivato a zero subentrerà la morte fisica.
I giocatori entrano quindi in campo consapevoli del fatto che potrebbe per loro essere l'ultima volta, basta un attimo di disattenzione e una giovane vita può essere spezzata in un attimo.
La struttura del Gauntlet, questo il nome del campionato, prevede che una squadra, per vincere, debba affrontare una per una tutte le altre. Vietato perdere: una sola sconfitta porta all'eliminazione e al disonore dinanzi al mondo intero.
Per questo, prima del campionato vengono organizzati degli incontri amichevoli (chiamarli così è un po' un'eresia, visto che i giocatori rischiano lo stesso la vita) al fine di affinare la tecnica e le strategie di attacco e di difesa. Questo gioco racchiude una cattiveria inaudita, in occasione di ogni danno fisico che viene inflitto all'avversario ci sono schizzi di sangue dappertutto, pezzi di armatura che volano e folla inferocita pronta al linciaggio. Non c'è dubbio che, all'alba di venerdì 15 Novembre 1996, questo sia il gioco che incarna il mio spirito di guerra.



Quello lì è proprio cattivo, mi ha fatto la bua!



Ero solo soletto davanti al portiere e quello mi ha steso senza pensarci due volte, gliela farò pagare cara!

OPINIONE

85

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Hyperblade è un gioco nativo per Windows 95, sfrutta la tecnologia DirectX 2 di Microsoft ed è disponibile in versione ottimizzata per le nuove schede acceleratrici 3D come Diamond Stealth 3D 2000, 3D Blaster PCI e Matrox Mistique. Io l'ho provato in redazione su un computer dotato di quest'ultima e a casa sul mio nuovissimo e favoloso tower equipaggiato con la stessa Matrox. I processori installati sono, rispettivamente, un Pentium 133 e un Pentium 200. Sul primo, con la grafica al massimo del dettaglio (SVGA 640x480, linear buffering attivato, texture complete e altri piccoli accorgimenti ormai comuni), ho notato una leggerissima scattosità; sul secondo, ovviamente, tutto filava fluidissimo a oltre 30 frame per secondo (ragazzi, da questo mese posso veramente tirarmela!). Purtroppo, secondo i miei gusti, la grafica rimane un po' troppo squadrata e non mi sarebbe dispiaciuto un quantitativo maggiore di texture sulla superficie (non ne sono del tutto sicuro, ma forse uscirà un'altra versione più ricca). I giocatori, invece sono coloratissimi e ben animati, le loro evoluzioni sono rese bene.
Il sonoro è nella media, gli effetti sonori non sono nulla di trascendentale e le musiche non hanno quella originalità che permette di complimentarsi con i musicisti. Veniamo ora alla caratteristica fondamentale in un gioco di questo tipo: la giocabilità. All'inizio ci si trova un po' spaesati, imparare a controllare i combattenti è un po' ostico, ma dopo un po' di allenamento le cose migliorano notevolmente; il divertimento aumenta sensibilmente anche se rimane limitato dallo scarso coinvolgimento del giocatore. La longevità potrebbe essere il vero problema di questo gioco, io l'ho trovato un po' troppo facile; pensate che dopo aver vinto tranquillamente e senza troppi affanni il campionato al primo livello di difficoltà, ho iniziato a disputarne uno nuovo al terzo e ho vinto senza problemi le prime tre partite.
Da menzionare la possibilità di giocare con collegamento diretto, in rete o tramite Internet; come voi tutti concorderete, battersi contro un amico è più stimolante, soprattutto perché il sangue è reale. Hyperblade è senza dubbio un bel gioco e sebbene non riesca a raggiungere la soglia del "Garantito" rimane appetibile e divertente (non è proprio un prodotto natalizio, ma dateci comunque un'occhiata, io mi sono divertito!).

SPECS

Gioco provato con computer athena

RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium 90Mhz
VIDEO	SVGA 1 MB RAM
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Mouse, Joystick, Tastiera
NOTE	Raccomandato CD-ROM 4x, Pentium 133Mhz, Scheda acceleratrice 3D
SOFTWARE HOUSE	ACTIVISION

Microsoft SideWinder

Prova a perdere se ci riesci.



Il nuovissimo Microsoft® SideWinder™ game pad è veramente rivoluzionario perché porta finalmente sul PC tutte le funzionalità tipiche dei pad per console giochi: 8 pulsanti, 1 selettore a 8 direzioni, 1 pulsante macro e 1 switch di periferica, per offrire massimo controllo, flessibilità e comodità. Consente di collegare fino a 4 game pad, mantenendo per ognuno funzionalità complete, per avvincenti sfide tra più giocatori su un unico PC. Aumenta la velocità del gioco grazie a uno speciale software che permette di eseguire contemporaneamente più azioni con un solo pulsante. Con l'hot plug puoi collegare altri game pad o il joystick SideWinder 3D Pro direttamente a PC acceso. Come SideWinder 3D Pro, anche SideWinder game pad è completamente ottico-digitale: veloce, preciso, resistente. Un divertimento insuperabile! E se ancora non possiedi un joystick, Microsoft SideWinder 3D Pro adesso è disponibile anche con un nuovo eccitantissimo gioco.

Microsoft

Dove vuoi andare oggi?® www.microsoft.com/italy/



Questa è una rappresentazione tridimensionale del globo terrestre e di tutti i luoghi che attraverseremo durante l'avventura. Un semplice click nella locazione desiderata, ed eccoci partire da uno dei livelli fino ad ora giocati.



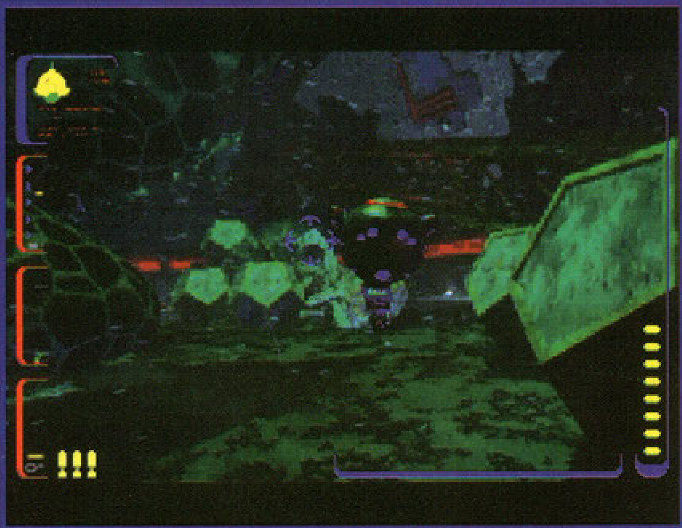
Stiamo per uscire dalla nostra navicella, ehm... scusate, dal nostro sottomarino...

DEADLY TIDE

A cura di Davide "Maska" Mascaretti

Un gioco la cui trama vede la solita orda di alieni che invade la Terra e in cui vestiamo i panni del consueto ultracoraggioso uomo salvamondi, poteva non essere uno shoot'em up?

Ebbene sì, di shoot'em up si tratta. Nonostante ciò, Deadly Tide offre elementi particolari (non dico alternativi) che lo renderanno sicuramente oggetto di non poche discussioni nell'ambiente del mercato videoludico. Sarebbe d'obbligo parlarvi inizialmente della trama, ma siccome trattasi, in fondo, in fondo, della solita menata, sarei tentato a non sprecare nemmeno una parola per l'argomento. Ma dato che in qualche modo dovrò pur riempire queste pagine, ripensandoci mi conviene almeno accennare un minimo di storia. Avete presente il film "Indipendence Day"? Bene, sappiate che il gioco della Microsoft ha praticamente la stessa trama della recentissimo prodotto cinematografico: arrivano gli alieni con enormi astronavi, invadono il pianeta e il resto potete immaginarlo. Questa volta però i cattivoni devono fare i conti con un soldato tra i più valorosi che, con un po' di aiuto divino, farà l'impossibile per sgominare la minaccia aliena.
Inutile dirlo, il giocatore impersonerà questo prode cavaliere del duemila durante il lungo

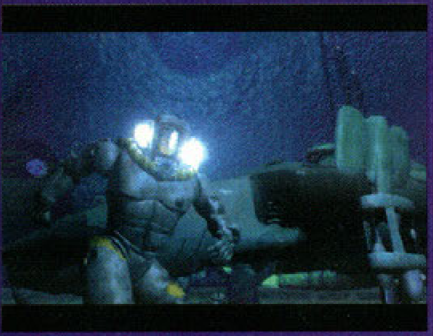


Quel pallone gonfiato di un robot vuole fare a noi quello che vorremmo fare a lui: bucarlo...

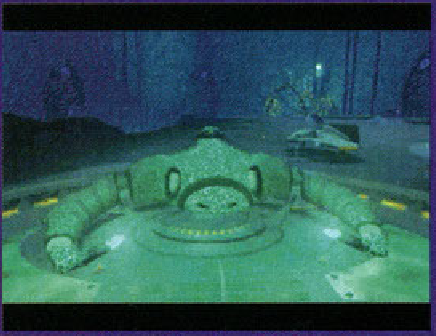


Chi si sente un buon cecchino può tentare attacchi anche da lunga distanza; in questa foto, per esempio, gli avversari quasi non si vedono...

TEST



Una cosa è sicura: non avremo problemi d'illuminazione durante tutta l'avventura.



Un esempio di tecnologia aliena. Tra l'altro, in un livello del gioco, non potremo fare a meno di salire a bordo di uno di questi gingilli.



Purtroppo le foto non rendono giustizia a quella che può essere definita la peculiarità di questo gioco: l'azione ultraveloce.

(neanche tanto) viaggio per le profondità oceaniche, a bordo del proprio mezzo subacqueo (chiamato Hidra). Oceani? Mezzo subacqueo? Eh sì, avete letto bene... Infatti tutta la vicenda si ambienterà nei più profondi abissi dell'oceano Pacifico e Atlantico. Allora gli alieni si trovano sott'acqua? Risposta affermativa: pare che gl'invasori abbiano branchie al posto dei polmoni... (consideratela pure una mia intuizione, non so dare altre spiegazioni).

Ok, ok, ma alla fine che gioco è? Semplice: uno shoot'em up dei più classici, con tanto d'impostazione di gioco simile a quella di un classico dei videogiochi: il preistorico "Operation Wolf". Non manca infatti il mirino che ci permetterà di eliminare tutto ciò che ci si parerà davanti.

Con questo avrei detto tutto riguardo la struttura di gioco. Ma allora cosa offre di particolare questo Deadly Tide? Onestamente, non molto (continuando di questo passo, rivolgendo a me stesso le domande, ben presto accuserò un'evidente manifestazione di sdoppiamento della mia personalità, help me...). E' comunque degno di nota il fatto che, durante lo svolgimento di tutta l'avventura, avremo modo di giocare, alternativamente, in due modalità differenti. Capiterà infatti ogni tanto di muoverci indipendentemente dal nostro volere (o ci spostiamo di qua o ci spostiamo di qua), con movimenti precalcolati dell'ambiente intorno a no. A volte, invece, la direzione della nostra visuale seguirà lo spostamento del nostro mirino (in pratica, saremo fermi con la possibilità di guardarci intorno e quindi di seguire meglio i nostri bersagli).

Il gioco è suddiviso in livelli, ognuno dei quali consiste nell'adempimento di varie missioni. Ci capiterà sia di pilotare il nostro "caccia-subacqueo", sia di camminare sul fondale muniti della nostra resistentissima armatura "palombaro-style".

Le armi in nostro possesso, tuttavia, non sono tantissime; utilizzeremo infatti un laser a impulsi sia a "piotti" che a bordo dell'Hidra. Inoltre, in entrambi i casi, potremo usare una scorta limitata di torpedini ad energia veramente distruttivi, ma niente di più. Follow me to the opinion box, please...

HELP

Pochi consigli per questo gioco strutturalmente non molto complesso:

- non sparate mai a raffica, altrimenti l'arma si surriscalda rendendovi per un po' vittima indifesa degli avversari.
- se riuscite colpite i nemici anche da lunghe distanze, guadagnerete tempo di recupero degli scudi.
- usate le bombe e torpedini solo quando la situazione è veramente critica (scudi al minimo).
- non premete troppo forte sul pulsante del mouse, altrimenti si rompe...

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium 75
VIDEO	SVGA
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	mouse (consigliato) o joystik
NOTE	un CD ROM 4x è caldamente consigliato
SOFTWARE HOUSE	Microsoft

Gioco provato con computer athena

ALTERNATIVA

HardLine (Virgin): il genere è lo stesso, l'ambientazione invece no. Impersonate un tipo che assomiglia a McGyver, ma che usa le armi come Commando. Sicuramente più vario e longevo di Deadly Tide, grazie ad elementi adventure e a un campionario d'armi nettamente più vasto.

Novastorm (Psygnosis): Vecchio shoot'em up in soggettiva molto più semplice e altrettanto precalcolato.

OPINIONE

80

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

E' un peccato, un vero peccato. Non fraintendetemi, non sto bocciando Deadly Tide, anzi non posso fare a meno di elogiare gli sviluppatori del gioco. Tecnicamente siamo su standard qualitativi di altissimo livello. In campo grafico abbiamo una rappresentazione degli ambienti veramente di grandissimo effetto. Tra l'altro la velocità con cui si muove il tutto è davvero sorprendente (sebbene ciò dipenda dalle capacità del vostro lettore CD). Non poche volte, soprattutto quando si è a bordo del proprio sottomarino (se così lo si può chiamare), si avrà l'impressione di essere realmente all'interno dell'abitacolo, con un effetto scenico degno dei migliori cinema virtuali; peccato non sia supportato l'interfacciamento di un sedile idraulico, l'immedesimazione sarebbe ai massimi livelli (lo so, sto fantasticando...). Per quanto riguarda il sonoro, anche qui, sono rimasto a bocca aperta: effetti sonori e musiche di qualità cinematografica (consiglio di alzare a palla il volume, non ve ne pentirete). Come accade per molte produzioni videoludiche in cui viene data maggiore attenzione alla realizzazione tecnica, il problema risiede nella struttura di gioco. Sebbene il coinvolgimento sia assicurato da continui intermezzi filmati, non si può negare il fatto che il prodotto sia tra i più ripetitivi in circolazione. Per esempio, sparerete sempre con le stesse armi (quindi niente bonus o armi aggiuntive da raccogliere o acquistare). Tuttavia non si può parlare di monotonia, infatti l'inclusione di diverse modalità di gioco (rotate o flight mode, a piedi o dentro l'Hidra), garantiscono una seppur minima varietà d'azione. Ultima pecca è rappresentata dalla scarsa longevità. Infatti, nonostante il titolo occupi ben quattro CD, l'alto coinvolgimento e il desiderio di vedere "quello che ci sarà dopo" ve lo farà, probabilmente, giocare tutto d'un colpo (personalmente ho impiegato circa quattro ore per finirlo con la difficoltà settata al massimo). Insomma è un prodotto che bisogna vedere fino alla fine per gustarselo appieno; se avete soldi da spendere penso che non storcerete il naso. Se siete degli appassionati del genere idem...

Tieni anche tu le matite nel cassetto in alto?

Allora sei pronto per conoscere MIDITOP LEONARDO.
Potrai accenderlo, inserire floppy e CD senza nemmeno guardare,
perchè MIDITOP LEONARDO è l'unico PC con i comandi in alto,
là dove ti aspetti di trovarli. Come le matite.



Comex ha rivoluzionato il personal computer

SOTTO LA SCRIVANIA
Finora il solito desktop ti ha ingombrato il tavolo. Ora puoi mettere il PC sotto.
Con MidiTop Leonardo è facile, perchè è alto appena 46 cm: trova posto sotto qualsiasi scrivania.

GUADAGNI SPAZIO SOPRA
La scrivania diventa così più spaziosa e intelligente. Lavorare alla tastiera è più comodo. Il monitor è più in basso, ad un'altezza ottimale per gli occhi. Ecco il suo valore ergonomico.

A PORTATA DI MANO
MidiTop Leonardo ha floppy drive, lettore Cd-Rom e accensione ad altezza di ginocchio. Il movimento che devi compiere per raggiungere i comandi è quanto di più semplice e naturale.

NEL FUTURO
Nei prossimi anni i prodotti europei dovranno essere conformi alla direttiva CEE (Legge 626) per la sicurezza e la salute di chi lavora al videoterminale. MidiTop Leonardo è già perfetto.

5 ANNI DI GARANZIA
MidiTop Leonardo ha un bel design, tanta potenza, espandibilità ineguagliata e soddisfa ogni tua esigenza. La perfezione tecnica e la qualità sono firmate e garantite 5 anni da Comex.

INVENZIONE E BREVETTO
MidiTop Leonardo è stato brevettato da Comex (Brevetto n. RA95A000015) perchè le rivoluzioni vanno sempre "firmate". Il PC del futuro è già qui. Comex l'ha inventato per te.

MIDITOP® LEONARDO®
La forma perfetta

COMEX
i computer intelligenti

Comex S.p.A. • via G. Bondi, 12 • 48100 Ravenna • Tel. 0544/459711 • Fax 0544/455566
GE 010/885929 • BA 080/5575490-510 • PN 0434/767698 • BO 051/729212 • ROMA 06/37353354 • NA 081/5223069 • SS 079/214215
http://www.comex.it

GAME • MINISTRY • OF •

MINISTR

Salve! Ragazza che imbratti i muri dei... ehm scusate. Allora, come ogni mese eccoci qua a risolvere i vostri problemi; i più attenti di voi si saranno accorti che la firma qui sotto è cambiata. Infatti da questo mese sarò io ad occuparmi di questa rubrica, ma non preoccupatevi; quello che importa è che in queste pagine ci sarà sempre una risposta ai vostri problemi. Si ho detto "pagine" perché questo mese sono ben due quelle dedicate al Ministry of Game, ma bando alle ciance e cominciamo con le vostre supplic... lettere.

A cura di Riccardo Landi

CLONI DI DOOM

Caro Ministry of Game,
avrei una serie di piccoli problemi da risolvere e tu, con la tua bravura, molto probabilmente potresti darmi una mano. Premetto che le mie richieste potrebbero risultare obsolete, ma devo precisare che sono entrato nel mondo dei videogiochi da poco tempo anche se devo confessare di non essere più giovanissimo. Forse è proprio l'età a non farmi carburare nella maniera giusta, diciamo che l'elasticità mentale si è forse arrugginita un po', ma ad ogni modo con il tuo aiuto e con l'ausilio del mio fido PC risolveremo anche questa. Ma bando alle ciance ed ecco le mie domande.

1- Parliamo di Hexen, gioco che trovo potenzialmente fantastico. Sono mesi che giro e rigiro in Seven Portals ma non riesco ad avanzare. Ora la mia richiesta è questa: conosci i magici cheat per questo capolavoro?

2- Duke Nukem 3D. Qui problemi veri e propri non esistono. Vorrei solo sapere come mai il cheat per il passaggio di livello "DNSCOTTYXX" non mi funziona. Dimenticavo, nel secondo episodio (quello lunare) sono bloccato nel secondo livello. Come posso proseguire? Nonostante abbia fatto fuori tutto quello che c'era da far fuori, non c'è ombra di uscita.

Questo è tutto, spero di non avervi annoiato troppo e vi saluto cordialmente. Saluti da un quarantenne, ma solo anagraficamente.

Ducceschi Nelson, San Carlo Canavese - Torino

Carissimo Nelson, non ti preoccupare; non è la tua elasticità mentale ad essersi fritta. Il fatto è che (come dici tu stesso) essendo entrato nel mondo dei videogiochi da poco, non hai ancora acquisito quegli automatismi o, se vogliamo, quella mentalità che renderebbe intuitive le soluzioni a certi problemi. Sia per Hexen che per Duke, non posso dirti come proseguire nel punto in cui ti sei fermato perché non mi hai dato una descrizione precisa della tua situazione (ricordate di farlo sempre). In Seven Portal, ad esempio, bisogna far avanti e indietro fra le dimensioni parecchie volte (è lungo da finire) e io non so quante dimensioni hai già visitato. Comunque prova a controllare la funzione di ogni interruttore (fallo in modo scientifico), ma se non hai tempo per gli esperimenti eccoti i cheat che hai chiesto, ma mi raccomando non farne un uso spropositato, ciao!

1- Hexen:
SATAN: God Mode
NRA: tutte le armi col pieno di munizioni
CLUBMED: Restituisce tutta l'energia
INDIANA: Per avere tutti gli oggetti
LOCKSMITH: Per avere tutte le chiavi
CASPER: clipping mode
VISITxx: Si salta di livello (XX è il numero del livello)
SHADOWCASTERx: Cambia la classe del personaggio (X sta per un numero da 0 a 2)
2- Duke Nukem 3D
Non c'è nessun errore; DNSCOTTYxx (dove al posto delle due X devi metterci il numero dell'episodio e del livello) è il cheat giusto.

GABRIEL KNIGHT

Caro Ministry of Game
Ti scrivo questa lettera per chiederti di pubblicare la soluzione completa di Gabriel Knight: Sins of the Fathers sul vostro CD allegato poiché lo ritengo uno dei giochi più difficili che la Sierra abbia mai prodotto. Se ciò non fosse possibile, ti prego almeno di aiutarmi a superare il punto morto cui sono giunto. Eccoti una breve descrizione delle azioni da me compiute nel sesto giorno di questo splendido gioco: dopo essermi impadronito delle due ricetrasmittenti di Mosley e del relativo ricevitore; dopo averne piazzata una nella small coffen del Voodoo Museum e dopo aver tradotto il Drum Code nel parco (queste sono le tre azioni principali che ho svolto) mi sono bloccato. Ho vagato senza esito nella baia di St. John, ho parlato con tutti di tutto e ho usato tutto su tutto; ho addirittura aperto l'orologio nello sgabuzzino nella casa della nonna provando tutte le combinazioni possibili e ritrovandomi con due oggetti assolutamente inutili (almeno per ora). Dopo tutto ciò sono arrivato alla conclusione di dover scrivere un certo messaggio sulla tomba di Maria Levau, nel cimitero. Purtroppo non ho la più pallida idea di cosa scrivere. [...] Ti ringrazio anticipatamente.

Giovanni da Palermo

PS: Ti chiedo inoltre di pubblicare il Drum Code che servirà più avanti nel gioco, non vorrei rimanere bloccato due volte per lo stesso motivo.

Carissimo Giovanni, per quanto riguarda la soluzione completa non posso assicurarti nulla (dovrebbe essere stata pubblicata su Maggio e Giugno), ma non preoccuparti, se mai rimarrai bloccato in futuro ci sarò sempre io a darti una mano. Vediamo come risolvere il tuo problema. La tua intuizione è esatta (e questo dovrebbe accrescere il tuo senso di frustrazione), infatti la prossima mossa che dovrai fare, sarà proprio al cimitero. La frase da scivere sulla tomba è: "Dj bring sekey madoule" e per scoprirlo avresti dovuto sfogliare più attentamente il Drum Code, comunque non preoccuparti, non ti bloccherai più per colpa di questo oggetto misterioso perché una volta uscito dal cimitero non ti servirà più. Buon avventura!

LOST IN TIME

Signor Ministry of Game,
mi chiamo Elena Smaldini e sono una ragazza di 12 anni appassionata di videogame. Qualche giorno fa ho comprato il videogioco per PC "Lost in Time" (un gioco molto bello), ma non riesco ad andare avanti. Mi trovo davanti a un cancello e un trattore. Precedentemente c'era anche un cavallo che sono riuscita a far uscire dalla scena grazie alla mela trovata nel cestino posto sul tetto del trattore. Come si fa ad andare avanti? Mi aiuti lei Ministry of Game. Gradirei una risposta in anteprima a casa in quanto la mia lettera potrebbe essere pubblicata anche tra due mesi e io non vedo l'ora di andare avanti nel gioco. La ringrazio.

Elena Smaldini, Trieste

Ciao Elena, lo so che non è bello rimanere bloccati in un'avventura e comprendo pienamente la tua impazienza, ma mi è materialmente impossibile rispondere alle vostre lettere personalmente

RY OF GAME

(e poi conoscendo le poste italiane non credo che la risposta arriverebbe prima). Comunque, per aprire il cancello devi aprire la cassetta nel trattore e raccogliere le sigarette eil tubo che troverai dentro. Usa il tubo sulla batteria del trattore in modo da raccogliere l'acido quindi usa ancora il tubo e l'acido sulla serratura del cancello: il gioco è fatto! Ora potrai proseguire beata per la tua avventura, ma la prossima volta, ti prego, non darmi del Lei. Ciao!

SPACE QUEST IV

Carissimo e delizioso Ministry of Game,
da mesi (molti mesi) cerco disperatamente (e sempre così in questi casi) di progredire nell'avventura del favoloso ed eroico Roger Wilco in Space Quest IV, ma sono impantanato nell'astronave spazio temporale e non riesco a trovare una soluzione ai codici. Puoi aiutarmi? Posso conoscere il codice dell'astronave? Ti prego non lasciarmi morire sulle lande desolate di un lontanissimo pianeta! Con affetto, un caro lettore, ciao.

Stefano Mattiussi, Udine

Squisito Stefano, la soluzione è sotto i tuoi occhi; tranquillo non morirai su un pianeta lontano (riceverai una degna sepoltura). Una volta entrato nell'astronave spazio-temporale segnati il codice già scritto sul display quindi premi i due simboli delle coordinate spazio-temporali (quello in alto a sinistra e quello in basso adestra) e inserisci il codice che hai trascritto poco prima (se non funziona, riprova più volte). Ecco fatto, adesso non avrai più problemi ha raggiungere Estros; mi raccomando mandami una cartolina, non sono ci sono mai stato, ciao!

SIMON II

Ciao Ministry,
Giro da tanto, tanto, tanto tempo per Simon II e adesso mi sono bloccato, no, non proprio bloccato, bloccatissimo! Ho raggiunto il castello, sono riuscito a penetrare al suo interno, ma come cavolo faccio a svegliare la principessa addormentata sul cumulo di materassi? Sono quasi dieci mesi che sto impazzendo cercando disperatamente aiuto. Spero proprio che tu riesca ad aiutarmi. Ti prego, prima che arrivi il seguito...

Stefano Stradella

Dieci mesi? Però, non molli proprio mai, eh? È vero che non bisogna correre a chiedere aiuto ogni volta che ci si blocca in un'avventura, ma dieci mesi sono un po' troppi; avresti fatto meglio a scrivermi prima (almeno per salvaguardare la tua salute). Comunque, come si dice in questi casi, non è mai troppo tardi; per svegliare la principessa devi rifarti ad una vecchia fiaba, ti ricordi "La Principessa sul pisello"? Bene, infatti non dovrai far altro che andare al castello, parlare con il principe e cambiare la tua spada (quella che hai estratto dalla roccia nella palude) con il suo "lancia-piselli". Dentro il lancia-piselli troverai un pisello (appunto NdBDM) che dovrai raccogliere e mettere sotto il cumulo di materassi. Ora che la principessa si è svegliata, però, capirai che si stava molto meglio quando dormiva. Corri a giocare che ne hai di strada da fare!

CRUSADER: NO REGRET

Ciao Ministry of Game,
mi chiamo Pistorello Mattia e ti scrivo da Vicenza per sapere se almeno tu puoi darmi una mano in Crusader: No Regret. Conosci qualche cheat code per aiutarmi? L'ho appena comprato e mi ha già fatto venire i nervi. Ho provato il leggendario trucco di Crusader: No Remorse "JASSICA 16", ma non ha funzionato, ti prego aiutami!

Pistorello Mattia, Vicenza

Ciao Mattia, se il lettore precedente è stato fin troppo paziente, vedo che tu non hai aspettato un attimo a chiedere aiuto. Per me, comunque, non fa differenza. Goditi i cheat di Crusader: No Regret.
LOOSECANNON16 *Attiva i cheat*
CTRL-F10 *Immortalità*
F10 *Ti da tutti gli oggetti, tutte le armi e il pieno di energia*
H *Puoi spostare qualsiasi oggetto*
F *Mostra il framework di un oggetto*
F7 *Mostra la griglia del livello*
-WARP X *Salta di livello (X sta per il numero del livello)*

STAR TREK TNG: A FINAL UNITY

Spettacolare Ministry of Game
sono un ragazzo di 15 anni appassionato di computer e trekker accanito da ormai alcuni anni. Naturalmente ho unito le mie due passioni ed è proprio per questo che scritto ho alla mia rivista preferita (ancora più bella dopo il cambio di "gestione"). Tra tutti i giochi ispirati a Star Trek, forse il più bello è Star Trek TNG: A Final Unity.[...] Ora sono con Picard, Data, La Forge, e il cadetto Calstrom su Allanor, il pianeta dove pare ci siano gli ultimi discendenti della leggendaria razza Chodak; una volta sceso sul pianeta ho fatto conoscenza con alcuni di essi che mi hanno raccontato la storia del loro impero [...] quindi se ne sono andati lasciandomi in una stanza. Parlando con i miei compagni ricevo solo il consiglio di tornare sull'Enterprise, ma da lì il commutatore con la nave stellare è inattivo. Dovrei tornare al punto da cui siamo scesi, ma non so come fare visto che i simpatici alieni ci hanno bendato e portato lontano da quel punto.[...]Per favore fai in modo che l'Enterprise (con il suo capitano) riesca a inseguire a Warp 9.9 i Chodak e i Romulani che vogliono entrambi impadronirsi dell'Unity Device pubblicando la soluzione del gioco o perlomeno auitandomi a superare questo punto.
Un grande ciao a tutti!

Ameglio Fabio

Ciao Fabio e grazie per i complimenti; in effetti il tuo problema è piuttosto complesso. Una volta che i Chodak se ne sono andati osserva il piedistallo, noterai che il computer è ancora attivo quindi leggiti i seguenti documenti: Exhibit 227, Final Message e Communique 763-r. Ora recati dal Chodak morente, curalo con il medikit e parlagli in modo che Data sviluppi uno stimolante che comparirà nel tuo inventario. Usa lo stimolante sul ferito e riceverai da lui un codice di sicurezza; vai al pannello di sicurezza ed inserisci il Wire Loop nel buco in modo da ricevere la barra di sicurezza. Usa la barra sulla porta e attiva tutti i sei tasti del pannello...e mi fermo qui altrimenti va a finire che scrivo tutta la soluzione(non manca moltissimo alla fine).

EPILOGO

Anche per questa volta è andata; nonostante avevo a mia disposizione il doppio dello spazio ho fatto fatica a farci stare tutte le vostre lettere. Continuate a scrivere comunque, mi è sempre piaciuto leggere...

A chi scrivere?

Se hai qualche quesito da porre scrivi al seguente indirizzo:
PC GAME PARADE - THE MINISTRY OF GAME
V.le Espinasse 93 - 20157 Milano

Acer Aspire 166

Manca un giorno alla chiusura del numero e io sono, come sempre, in perenne ritardo. Riuscirò a farmi perdonare?

a cura di Stefano Gradi

Tutti voi sarete abituati a computer anonimi, tutti bianchi e con forme squadrate. Da qualche giorno, in redazione è arrivato un computer innovativo dal punto di vista estetico e tecnologico.
L'Acer Aspire 166 è un sistema con case desktop e monitor da 15 pollici di colore grigio con il frontale verde scuro. Se a questo aggiungiamo una linea futuristica (come spero possiate capire dalla foto), otteniamo un oggetto d'arredamento piuttosto che uno strumento ormai indispensabile per ogni persona di questo mondo.
Non pensate però che sia un computer bello solo esteticamente, dalle prove che ho avuto modo di fare nei giorni scorsi ho ricavato dati molto confortanti.
Il processore, come del resto è facile da capire, è un Pentium 166, la scheda grafica è una Ati Mach 64 che offre buone prestazioni sia in ambiente Windows che in ambiente DOS, l'hard disk è particolarmente capiente, ben due gigabyte.
La velocità complessiva è soddisfacente, giochi come Quake e Grand Prix 2 girano fluidissimi anche con le configurazioni grafiche più elevate.
Essendo nato come sistema multimediale, non poteva mancare il lettore CD-Rom 6x, la scheda sonora e le casse integrate nel monitor.
La scheda audio è basata sul processore Mwave prodotto da IBM che, oltre che gestire il sonoro, incorpora tutte le funzioni di un modem/fax a 33,6 Kbps.
Il software preinstallato comprende Windows 95, Works 4.0 e i programmi di gestione della scheda audio e del modem.
Questo computer è proposto ad un prezzo molto vantaggioso, ed è appetibile a tutte quelle persone che vogliono un sistema moderno da tenere in casa per utilizzarlo con prodotti multimediali e per navigare in Internet. Oltretutto fa anche la sua bella scena!

Mad Catz



Volete trasformare il vostro PC in un bolide da 700 cavalli? Mad Catz vi dice come fare...

a cura di Matteo "MOMO" Pavesi

Grand Prix 2, Screamer 2, Nascar 2, Indycar 2 ed il recentissimo Network Q RAC Rally sono solo alcuni tra i titoli che un vero appassionato di corse dovrebbe avere sul suo PC. E' innegabile però che giocare con i tasti o con un joystick non sempre dà quelle sensazioni di velocità e realismo che questi giochi sono in grado di creare.
Mad Catz è uno degli ultimi kit di guida presentati sul mercato e sembra avere le carte in regola per dare le giusta completezza a questi giochi.
Il kit è diviso in due parti: una pedaliera analogica, robusta e funzionale, ed una base che comprende il volante e la leva del cambio.
Più che un semplice volante, quelli della Mad Catz hanno creato una vera periferica di gioco. Infatti sulla base (piuttosto ingombrante) troviamo oltre alla leva del cambio, un volante a forma di cloche sul quale trovano spazio ben 9 pulsanti ed un selettore a 8 direzioni.
Sulle due razze del volante troviamo disposti simmetricamente 6 pulsanti, completamente programmabili, tra i quali due sono stati implementati per poter sostituire l'acceleratore e il freno della pedaliera.
Dietro al volante troviamo altri due pulsanti da azionare con gli indici e pensati come alternativa alla leva del cambio. Il "clacson" centrale è usato per confermare la scelta dell'opzione sui menu controllati dal joystick.
Grazie a questa abbondanza si possono creare più configurazioni completamente personalizzate, e quindi guidare usando pedaliera e leva del cambio oppure decidere di non togliere mai le mani dal volante durante la guida e quindi controllare l'acceleratore e il freno con i tasti presenti sulle razze e scalare le marce con quelli posti sul retro.
Il volante analogico ha un ottimo ritorno al centro e un angolo di sterzo molto elevato. Questa caratteristica sebbene costringa ad essere molto attenti e precisi in fase di calibrazione permette però di personalizzare maggiormente il volante a seconda del proprio stile di guida.
Oltre ad essere un kit di guida preciso e robusto, il Mad Catz è a tutti gli effetti anche un joypad a 8 switch. Se ci aggiungete che il prezzo è decisamente basso per questo tipo di periferica avrete una buona idea di cosa potrete regalarvi questo Natale. Il distributore in Italia degli accessori Mad Catz è 3D Planet (02-4473949).



3D Blaster PCI

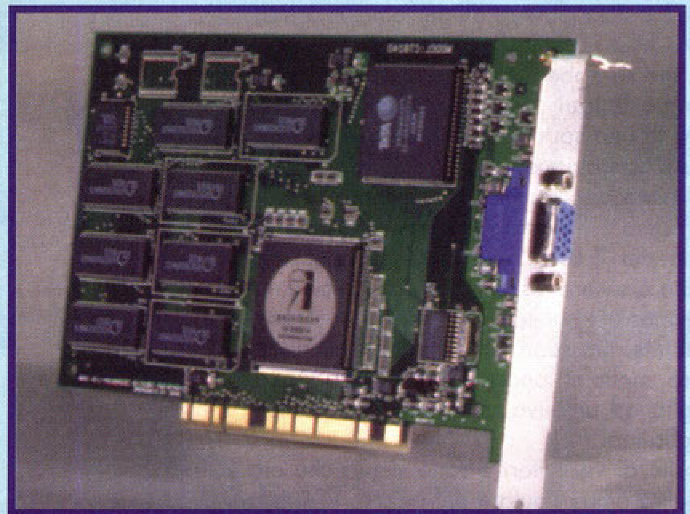
Per la serie "In questi giorni il mio PC sta vedendo più schede video che giochi!", ecco la recensione in anteprima (forse?) della nuova scheda Creative Labs, specifica per i giochi 3D.

a cura di Karim De Martino

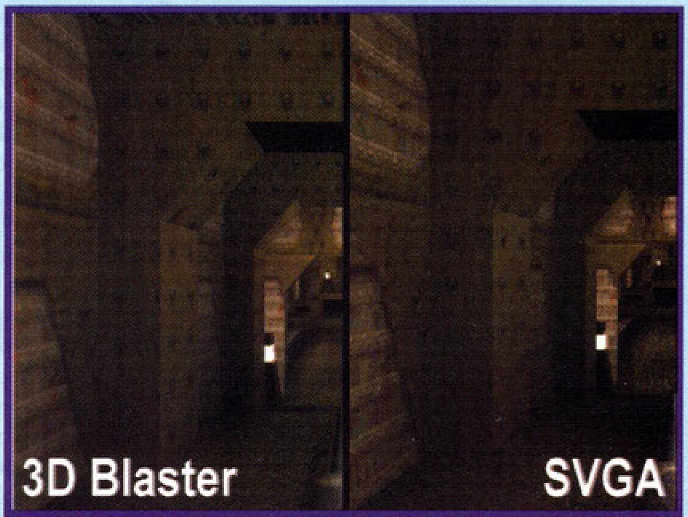
Devo dire per prima cosa che dopo la recensione apparsa due numeri fa della scheda video Matrox Mystique, ho notato un crescente interesse di voi lettori nei confronti dell'hardware. La testimonianza tangibile sono state diverse lettere ed e-mail che mi chiedevano specificatamente un confronto tra le varie schede video in circolazione. Effettivamente le schede per giocare non sempre sono recensite e provate a dovere sulle riviste più "professionali", mentre le riviste di videogiochi non danno il giusto peso all'hardware. Proprio in seguito alle vostre richieste mi sono sbattuto a dovere e, presi i giusti contatti a SMAU, sono riuscito ad avere alcuni modelli di schede grafiche da provare e mettere a confronto. Lo spazio però è tiranno (come il BDM), quindi per questo mese dovrete accontentarvi della "prova su strada" della 3D Blaster PCI, il nuovo acceleratore grafico per giochi 3D proposto da Creative (qualcuno di voi a mai sentito parlare di Sound Blaster?).
Vorrei tralasciare la parte più tecnica, ma per dovere di cronaca bisogna dire che il cuore della 3D Blaster è un chip davvero niente male che risponde al nome di Rendition's Vèritè 1000. Questo piccolo processore RISC svolge, nei giochi 3D che lo supportano, tutte le funzioni di calcolo delle texture che normalmente sono lasciati alla CPU. Questo vuole dire alleggerire notevolmente il carico di lavoro del micorprocessore, che quindi può essere impiegato al meglio per garantire la fluidità del gioco a risoluzioni maggiori del consueto. Un'altra caratteristica del V1000 è la possibilità di calcolare l'effetto Antialias (vedi immagini) in tempo reale e quindi di nascondere per mezzo di sfumature l'effetto "pixellone" che si ha avvicinandosi troppo ad una superficie in un gioco 3D come Quake.
In queste poche righe ho riassunto le caratteristiche della 3D Blaster PCI che si concretizzano nella pratica in una maggiore fluidità dei giochi che fino ad ora, e ci tengo a sottolinearlo, non avevo mai visto! Parere positivo dunque, perché allora il bollino di "Garantito" e non un "Classico". Ve lo spiego subito: il problema dell'avere un chip dedicato è che i singoli giochi devono supportarlo e quindi essere programmati in previsione di usare questa o quella particolare caratteristica. La versione di Quake provata con la 3D Blaster è una versione speciale del gioco, realizzata apposta per la scheda, così come per gli altri tre giochi che vengono forniti in bundle (Battle Arena Toshinden SE, Rebel Moon e Flight Unlimited, più un CD-ROM di patch per decine di giochi già in commercio e i driver per Windows 95).
Oltre ai giochi realizzati per la 3D Blaster, trarranno vantaggio dal chip V1000 anche tutti i giochi che utilizzano le librerie DirectX di Microsoft, che quindi saranno la maggior parte dei titoli in uscita nei prossimi mesi, quindi teoricamente non c'è da preoccuparsi per l'eventuale compatibilità con i titoli. Personalmente sono sicuro che Creative Labs abbia i mezzi per imporre il proprio standard anche in questo campo (così come per le schede audio), il problema è che i concorrenti sono tanti e le software house prima o poi si stuferanno di fare ventidue versioni di un gioco per altrettante schede video e quindi si vedranno costretti a supportare l'una piuttosto che l'altra. La domanda quindi viene spontanea: e se non dovesse essere la 3D Blaster? Certo le possibilità che un prodotto Creative finisca nel "dimenticatoio" sono remote, ma esistono, quindi forse è il caso di aspettare qualche mese per valutare con un po' più di obbiettività la situazione. Non vorrei aver deluso chi si aspettava un confronto diretto tra 3D Blaster e Mystique, quindi spenderò solo un paio di parole a questo proposito. La Mystique è un ottima scheda video sia per giocare che per lavorare, funziona bene con tutti i giochi in circolazione e mi ha lasciato a bocca aperta vedere la versione ottimizzata di Destruction Derby 2 della Psygnosis. 3D Blaster PCI mi ha stupito molto di più, ma solo con il software ottimizzato, mentre con i giochi già in circolazione che non la supportano le prestazioni sono buone, ma niente di più.
Chiudiamo in bellezza con il prezzo: circa 400.000 lire con 4 Mb di EDO RAM.



Dite la verità: sono un artista! In questa immagine potete notare un muro di Quake visto con la 3D Blaster (sopra) e con una normale scheda SVGA (sotto). Potete notare come l'effetto di anti-alis nasconda quasi completamente i pixel quadrati che altrimenti sono ben visibili.



Ed ecco il "mostro" in tutto il suo splendore.



Un altro confronto che la dice lunga sui vantaggi di avere un chip RISC dedicato alla mappatura dei poligoni. L'inizio del primo livello di Quake nella versione del gioco ottimizzata per la 3D Blaster PCI e in quella classica. Cosa ve ne pare?

Un regalo un po' speciale

In questo numero natalizio ho deciso di non parlare male di nessuno, perciò colgo l'occasione festosa per presentare ufficialmente i nuovi elementi della redazione, che dividono insieme al BDM e Karim, gioie e dolori della vita redazionale.
Il primo che merita attenzione è Massimo "NKZ" Nichini, poliedrico personaggio dalla fisionomia Disneyana (mi riferisco all'ultimo film, nelle sale in questi giorni, tale "Gobbo di Notre Dame"). Massimo fa parte del team editoriale dal giorno in cui abbiamo deciso di lasciare i diritti di PC Zone e realizzare interamente la rivista qui in Italia. Si occupa di tante cose ed è anche il nostro webmaster, la persona cioè che si occupa delle pagine Internet. Nonostante guadagni una barca di soldi, tende sempre a scroccare qualsiasi cosa, dalle sigarette ai panini. Ha debiti stratosferici con tutti gli altri redattori, non solo in denaro, ma anche in CD-ROM, magliette, cassette di musica e tutto quello che può attrarre la sua attenzione.
Il secondo personaggio che mi accingo a presentarvi è Hype, alias Andrea Simula, universalmente riconosciuto come il "Mago di Photoshop". E' la persona che si occupa di disegnare gli elementi grafici che adornano e rendono più colorata la rivista. Il suo carattere muta nel corso della giornata, quando arriva la mattino è arrabbiato e risponde male a tutti, poi nel pomeriggio si trasforma in Mr. Simpatia e scambia battute con tutti. Qualche volta ci sono venuti dei dubbi sul perchè abbia la pelle bianca e due canini piuttosto pronunciati, ma non abbiamo mai avuto il coraggio di chiederglielo.
La persona più diligente della redazione è sicuramente Stefano Gradi, che scrive una gran quantità di recensioni ogni mese e cura la rubrica musicale. Stefano è un grande perché, pur non essendo obbligato a venire in ufficio tutti i giorni, quando arriviamo la mattina lo troviamo sempre lì. Quando va via? Semplice, a sera (notte) inoltrata. Ora ci stiamo battendo con l'editore per far acquistare una piccola brandina da tenere sotto la scrivania del BDM, in modo tale da farlo restare in ufficio come custode ufficiale. Per quanto lo si possa caricare di lavoro, lui non rifiuta mai niente e spesso scrive più articoli di quelli che gli vengono richiesti giusto per impiegare il suo poco tempo libero in maniera costruttiva.
Tra i collaboratori che fanno capolino di frequente in redazione ci sono Alessandro Debolezza e Davide Mascaretti. Il primo è riuscito a procurarsi un trauma cranico cadendo dalla bicicletta e per questo viene spesso chiamato "Il prode ciclista" piuttosto che Bartali o Coppi. La domanda che si sente porre più di frequente è "Caspita, ma sei venuto in bici anche con la pioggia? Non hai paura di cadere?" oppure "Alessandro, ti andrebbe di andare a fare una pedalata dalle parti della Foresta Nera? Attento ai leoni però!". Il Maska è invece una persona apparentemente pacata. Ciò nonostante svolge il suo lavoro diligentemente, predilige i giochi strategici e le ragazze.
Uno che invece viene spesso in redazione, ma sarebbe meglio se restasse a casa, è Alberto Falchi, amichevolmente chiamato Falqui per le sue doti lassative. Quando arriva uno dei suoi articoli, il BDM fa una sorta di preparazione spirituale prima di correggerlo perdendo, per questa operazione, quasi tre giorni.
Ci sono ancora un sacco di redattori, ma purtroppo lo spazio è tiranno. Sono il mago Merlini, Riccardo Landi, Roberto Lo Russo e il pacato Cossetta. Vorrei invece spendere due parole di ringraziamento per il Lele (anzi viste le dimensioni anche quattro) il nostro Art Director, che oltre a essere responsabile dell'impaginazione della rivista, è un gran divoratore di specialità messicane e bevitore di aperitivi con relativo contorno di salatini e patatine, ma soprattutto un gran rompiscatole quando si tratta di lavoro. In fondo però, molto in fondo, è un bravo ragazzo. Il nostro Mega Direttore dice che assomiglia ad un'oliva all'ascolana e noi tutti siamo consapevoli che il Direttore non sbaglia mai.
Spero di aver soddisfatto in parte la curiosità di voi lettori e sono sicuro che ora leggendo una recensione vedrete sotto un'altra ottica l'autore del pezzo. Vi saluto augurandovi Buon Natale e un Buon 1997 in compagnia di PC Game Parade.